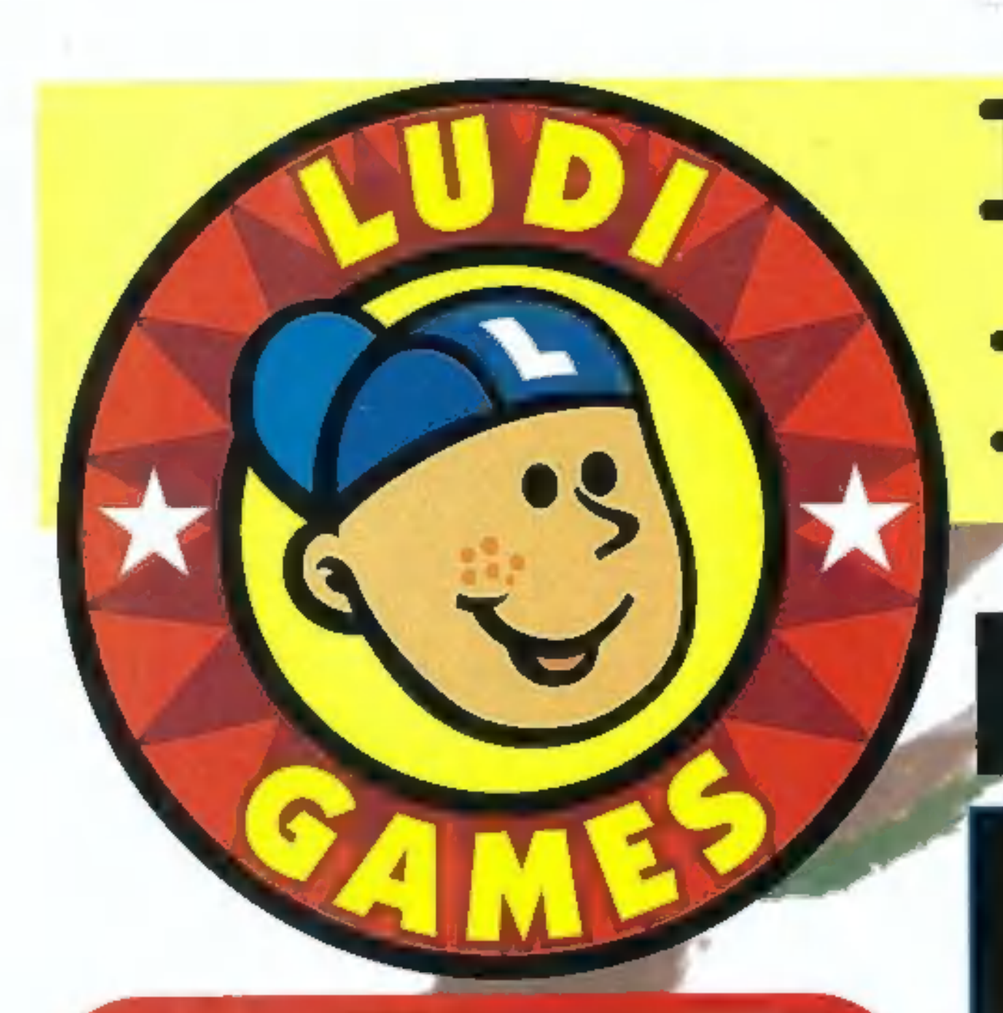
CONSOLES +

LE MAGAZINE DES JEUX VIDEO SANS RISQUES POUR LES EPILEPTIQUES

MARS 1993 - 32F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,90$ ISSN 1162-8869



LES BONNES INTERESSE...

Nintendo®

NINTENDO: The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

PRIX MAXIMUM CONSEILLES

JIMMY CONNORS (SORTIE LE 10 MARS)

419F

Le circuit mondial des meilleurs joueurs de tennis vous est enfin ouvert. Entraînez vos meilleurs coups : service, coup droit, lob, volée, amortie... et tentez votre chance pour devenir le meilleur joueur de l'ATP.

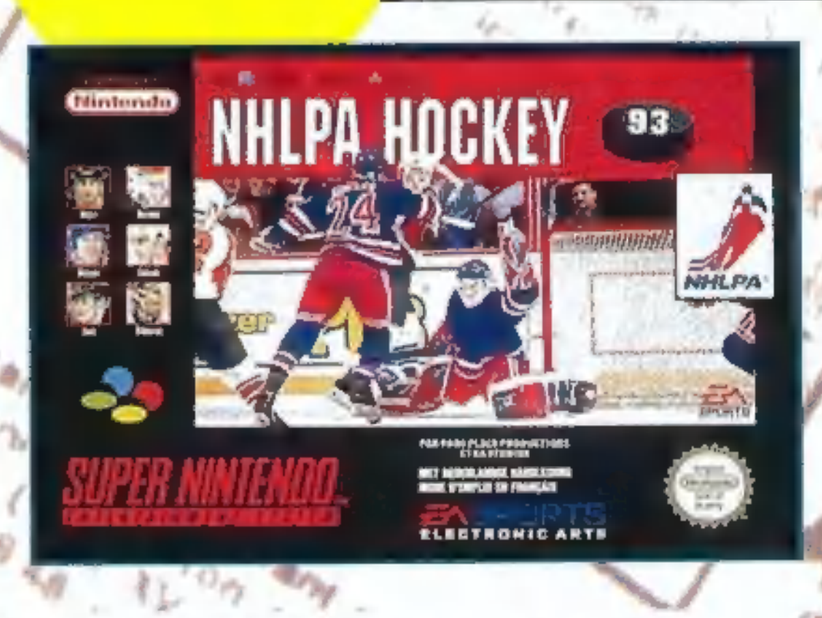
419F

PGA TOUR GOLF (SORTIE LE 23 MARS)

LE GOLF PROFESSIONNEL
Avec PGA Tour Golf, vous utilisez le mode 7 de la Super Nintendo et vous visualisez le terrain en 3D. Parcourez le green dans le parfait respect des règles du golf... jusqu'au club house !

439F

NHLPA H (SORTI



Dans la peau d'une équipe de hockey, vous êtes lancé dans un championnat gigantesque où tous les coups sont permis... techniquement ! Une très grande simulation sportive.

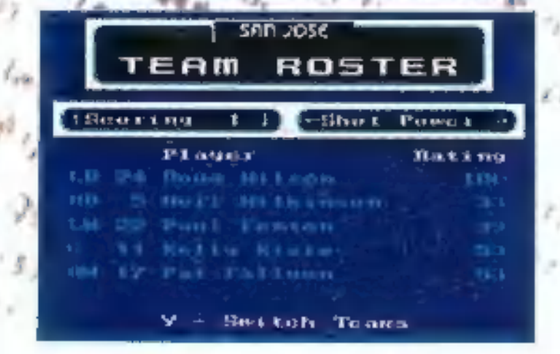
NOUVELLES, ÇA VOUS ?

SUPER SWIV (SORTIE LE 20 MARS)

439F

Une méchante race souterraine extra-terrestre veut nous envahir. Préparez-vous à vous battre, avec une jeep ou un hélicotère équipés d'armes hyper-sophistiquées. Votre nom de code : Super Swiv !

OCKEY 93 E AVRIL)



DESERT STRIKE (SORTIE LE 23 MARS)

439F

La guerre du Golfe n'est pas finie ! un terrible tyran a envahi la région d'une façon on ne peut plus illégitime... A bord de votre hélicoptère, vous devez rétablir l'ordre, libérer les soldats prisonniers et bombarder de missiles les troupes ennemies.

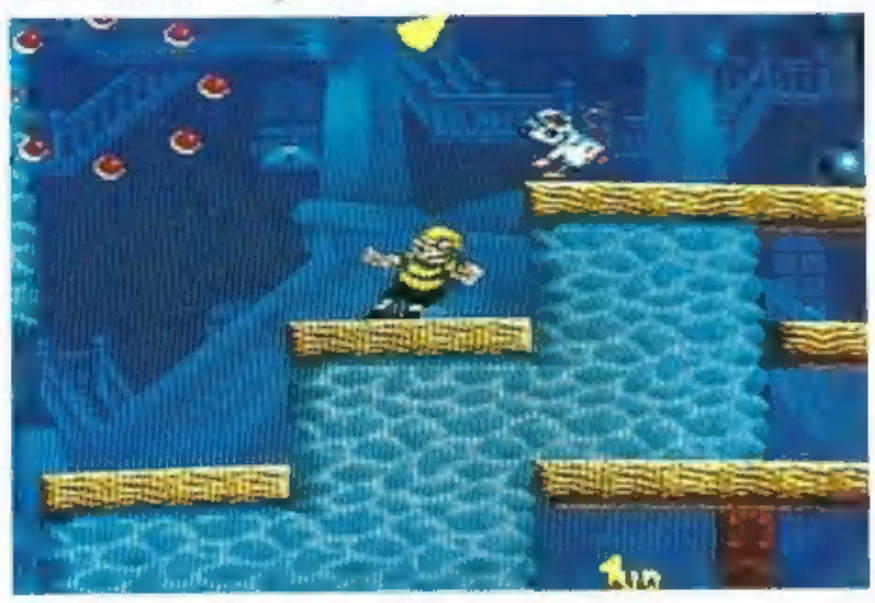
CONSOLES + l'actualité sur toutes les consoles •

TOUTES LES CONSOLES

3614 TC PLUS

Vous voulez poser une question à votre journaliste préféré ? Connectez-vous, 24 heures sur 24, sur le

3614 TC PLUS OU LE 3615 TC PLUS !



Le test complet du très coloré Addams Family 2 d'Ocean (pages 64 à 68).

Retrouvez les meilleurs jeux sur consoles tous les dimanches matin à 9h50 sur France 3.

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 14 heures à 18 heures et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ ! vous appeleZ au (16 1) 46 62 28 02.
Axel et Douglas essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
Les magasins: ULTIMA et SHOOT AGAIN,
Les sociétés: CHRONOGAMES et WDK.
Et toujours les magazines japonais: SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

EDITO

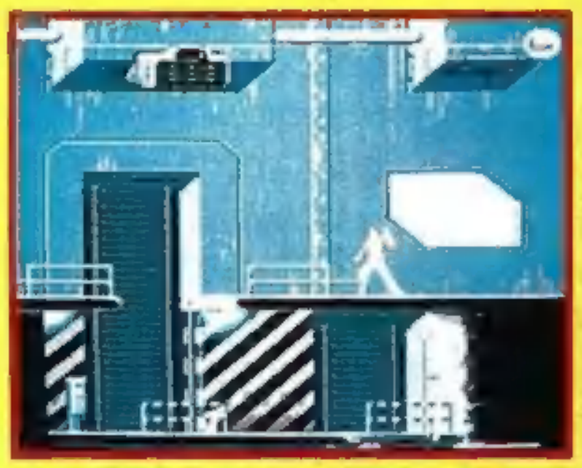
Un bien beau mois de mars comme on aimerait en voir plus souvent!
Comme vous le constaterez à la lecture de ce somptueux numéro de Consoles+, 1993 semble réellement commencer aujourd'hui avec l'arrivée de très gros titres sur toutes les machines.
Du coup, toutes nos notes, déjà sous haute surveillance, ont été encore durcies. Plus sévère - et objectif - que Consoles+, tu trouves pas.
Pouvions-nous attribuer la note ultime (99%) à Flashback de Delphine, qui nous a tous subjugués? Non, car, comme le précisent ses auteurs dans l'interview qu'ils nous ont accordée, Flashback n'est que leur premier jeu sur console. Devions-nous accorder une note supérieure à 90% au délirant Addams Family 2 d'Ocean?
Non, car l'éditeur anglais nous réserve au moins deux titres à tomber par terre pour cette année. D'abord Mister Nuts, qui promet d'être le plus beau jeu de plates-formes de la Super Nintendo. Ensuite Jurassic Park, l'adaptation du prochain film de Spielberg, qui utilise le fameux Super FX. Si nous mettions 99% a Flashback et 98% à Addams, nous serions contraints de noter les jeux sur 1 000 dans un avenir proche.
A propos de Super FX, nous vous avions promis un test de Star Fox sur Super Nintendo. Surprise: vous le trouverez dans le premier numéro de Super+.
Super+? C'est quoi , dis donc Doudou?
SUPER+ - FIN MARS - SUPER NINTENDO - TESTS DEMENTIELS - PLANS MERVEILLEUX - PREVIEWS EXCLUSIVES - TIPS INEDITS - A NE PAS RATER SOUS PEINE D'AVOIR LE COCO QUI BLOQUE!
En clair, Super+ est le petit frère de Consoles+. Entièrement dédié à la Super Nintendo, destiné aux aficionados de la Super Nintendo (et de la Super Famicom, et de la Super NES, et vive la 16 bits de Nintendo!), il sera disponible chez votre libraire à la fin mars. On ne vous en dit pas plus, mais Super+ vous en donnera... plus!
Toujours plus aussi dans Consoles+ avec des autocollants et un poster! Affûtez vos consoles, c'est parti!

Robby

LE TOP/FLOP DE CONSOLES+

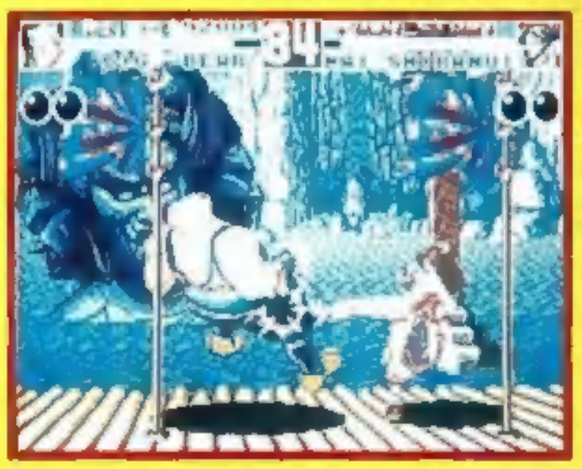
Les Tops ▲

FLASHBACK
DELPHINE
MEGADRIVE
96%



Un jeu d'aventure en français qui se situe entre Another World et Prince of Persia. Le héros, devenu amnésique, se retrouve sur la planète Titan. Le jeune homme que vous dirigez doit trouver un moyen pour rejoindre la Terre. Un scénario en béton, des scènes d'action enlevées, des graphismes superbes... Un Méga-hit incroyablement accrocheur.

FATAL FURY 2
SNK
NEO GEO
97%



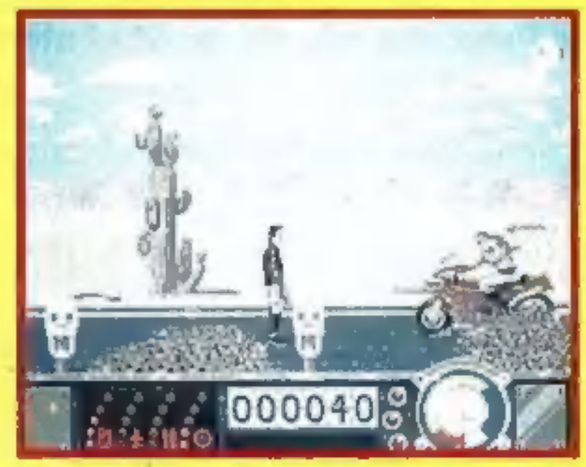
Spécialisé dans les jeux de baffes, SNK signe un nouveau Méga-hit. On connaissait Fatal Fury 1, voici la suite. Elle est dans la lignée des World Heroes et autres Art of Fighting. Animation, graphismes et bande-son vont vous scotcher à votre paddle. Un jeu de cette qualité justifie pleinement l'achat d'une Neo Geo. A quand le Fatal Fury 3?

DYNOLYMPICS
ATARI
LYNX
92%

Dinolympics met en scène des hommes préhistoriques qui ne sont pas nés de la dernière pluie.Ils mettent tout en œuvre pour découvrir le feu, la roue, la lance... Ce travail d'équipe se déroule sur trente niveaux, où le moindre faux pas peut être fatal. Ce jeu d'action/réflexion fait partie des meilleurs produits sur la portable américaine.

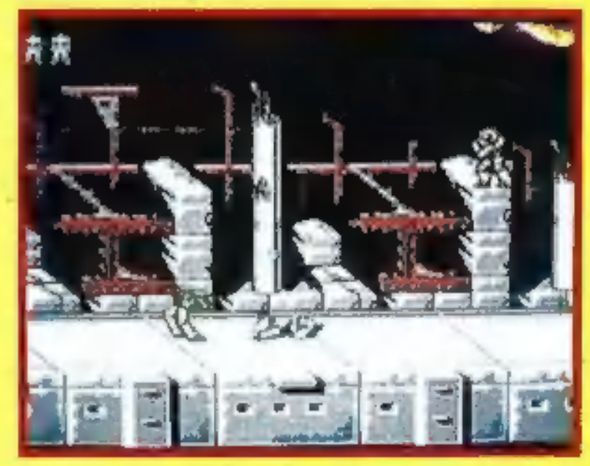
Les Flops ▼

OUTLANDER
MINDSCAPE
MEGADRIVE
66%



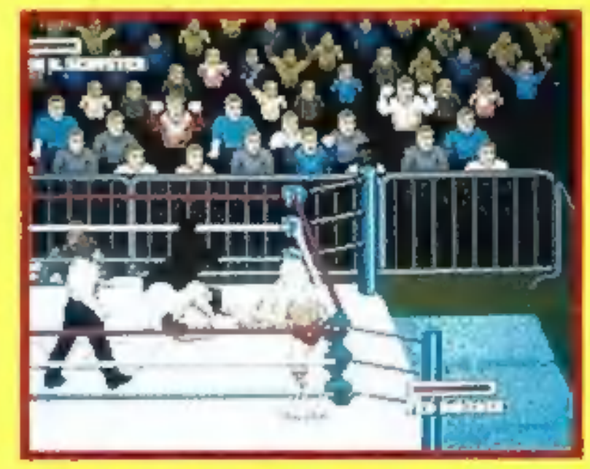
Cette course de voitures ultra-violente est loin de déchaîner les passions de la foule. Une jouabilité médiocre, des graphismes sommaires, une durée de vie trop courte... Il n'y a pas de quoi fouetter le premier Mad Max venu.

PROBOTECTOR
KONAMI
NES
70%



Le seul intérêt de ce jeu réside dans sa partie deux joueurs. Pour le reste, ce shoot-them-up n'apporte rien au genre. L'animation des sprites est une sorte de clignotement continu et les décors manquent cruellement de soin. La NES ne sort pas grandie de ce combat de robots.

SUPER WRESTLEMANIA
FLYING EDGE
MEGADRIVE
68%

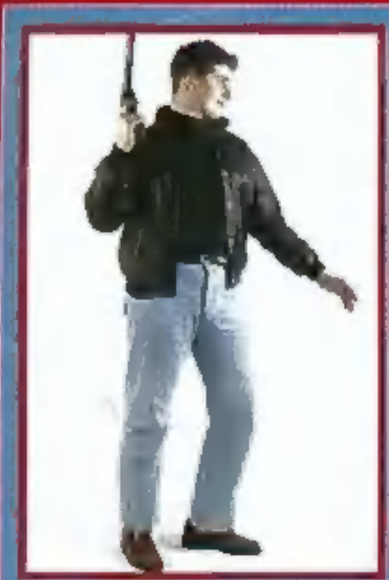


Super Wrestlemania est un grand classique. Malheureusement, son passage chez Sega est loin d'être convaincant. Bien que les images et les voix digitalisées soient de bonne qualité, le reste est assez terne. C'est le type même de jeu qui vaut le coup d'œil si vous êtes plusieurs à participer.

Trombinoscope

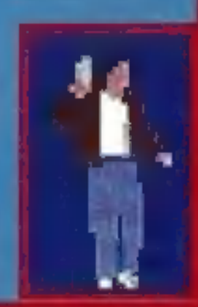
Spécial Flashback

C'est indiscutablement le jeu du mois ! Et, soyons chauvins, puisqu'il a été réalisé par une équipe française, nous tenions à mettre en avant ce jeu pour Megadrive. Il a réveillé une vocation étrange chez les quatre journalistes qui se sont penchés dessus : celle de sprite-humain.

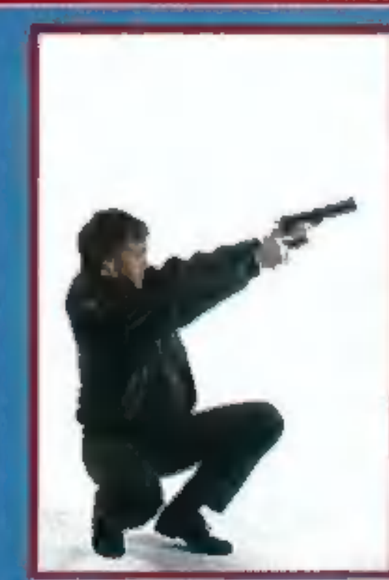


HOMER

Je ne pensais pas qu'on puisse faire mieux que Prince of Persia en matière d'animation de personnage... Je me fourrais le doigt dans l'œil jusqu'au genou (et, croyez-moi, ça fait mal... surtout avec le flingue à la main !). Après avoir essayé de prendre la pose pour cette maudite photo, je ne peux m'empêcher d'avoir une pensée émue pour le programmeur qui a servi de modèle au sprite du héros. Je vous demanderai même une minute de silence... Merci pour lui !



Flashback... Je n'en suis pas encore revenu ! Une super-production Delphine digne des plus grands jeux d'aventures sur Megadrive. Enfin un jeu qui ne ressemble qu'à lui-même ! Bien sûr, on peut toujours polémiquer sur l'origine du jeu. Un peu d'Another World, quelques pincées de Prince of Persia, mais, surtout, beaucoup d'originalité et une parfaite maîtrise des techniques d'animation. C'est du grand art et c'est français. Oui, monsieur... A acheter absolument.



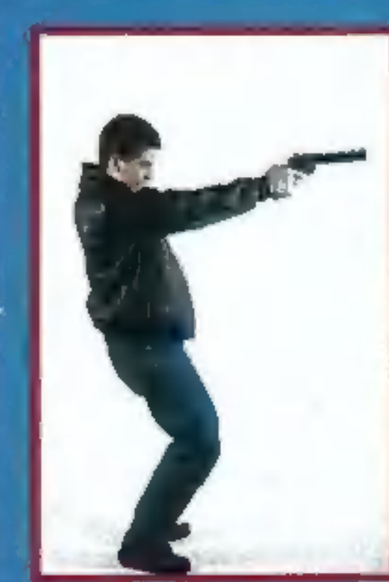
AXEL

ROBBY

Dans le Petit Robert, dictionnaire de la langue française, on trouve à la définition du mot "excellent" les synonymes suivants : admirable, merveilleux, parfait, supérieur. Autant d'adjectifs qui peuvent désigner la qualité de réalisation du nouveau jeu de Paul Cuisset et de son équipe sur Megadrive. Et si nous nous sommes retenus d'attribuer une note de 99% à ce jeu, c'est parce que ses auteurs nous ont promis de faire encore mieux après ce joli coup d'essai.

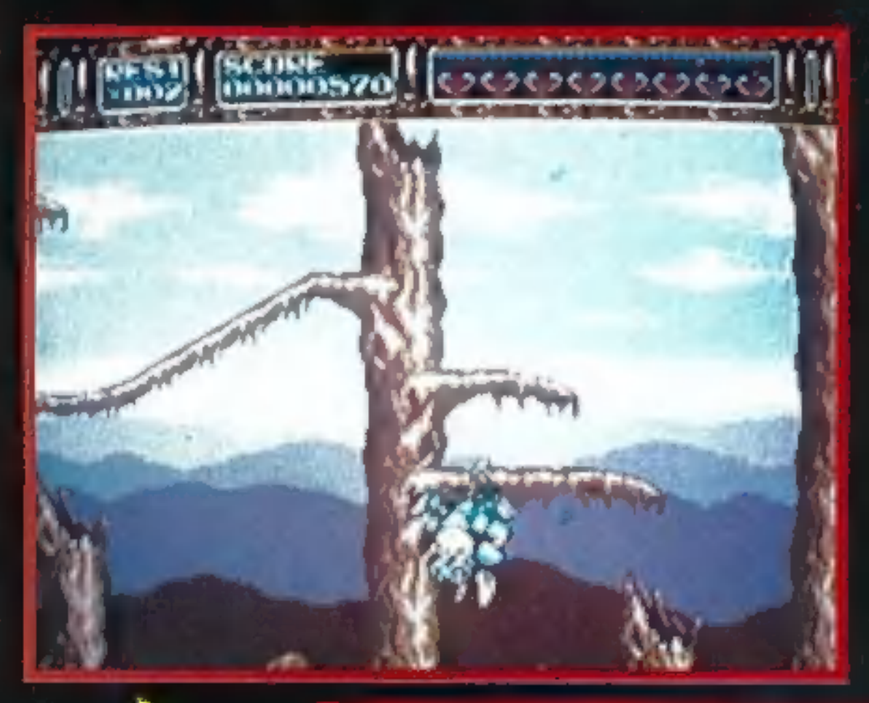
J'ai tout de suite été fasciné par ce jeu. Les attitudes de Conrad servies par une animation remarquable, les musiques... Tout est superbe. Et puis, je n'ose même pas vous parler des références cinématographiques. C'est gros, mais c'est tellement bien fait qu'on reste sous le charme. Bravo à toute l'équipe qui a conçu et réalisé ce jeu. C'est un incontournable sur Megadrive, un jeu pour lequel on attend une suite avec impatience.

SAM



THE ROCKET KNI

Lors du CES d'hiver de Las Vegas, un jeu nous avait particulièrement impressionné: The Rocket Knight Adventures. Il mettait en scène un personnage nouveau, Sparkster, croisement entre une souris et un chevalier en armure sur le chemin des croisades! Pour en savoir un peu plus sur ce qui risque fort de devenir la coqueluche de Konami, nous avons exploré les studios de développement de cet éditeur à Tokyo. Le scénario prend place dans le monde enchanté d'Elhorn. Là, coexistent un univers moyennâgeux, où les combats se déroulent à l'arme blanche, et un certain nombre de machines mécaniques. Elhorn est perpétuellement plongé dans le fracas des batailles qui opposent périodiquement les différentes nations. Il y a bien longtemps pourtant, la paix régnait. Les sept grands magiciens dirigeaient le pays. Grâce à un système d'énergie inépuisable connu sous le nom de Feu interdit, ils construisaient des cités de lumière, mettaient au point des moyens de locomotion appelés Chariot du Ciel... La plus célèbre de leurs inventions était certainement l'Etoile du Cochon, un satellite qui permettait de réguler les conditions atmosphériques de la planète. Ce monde aurait pu vivre éternellement dans la paix et la prospérité, si un jour, un des magiciens n'avait décidé de prendre le pouvoir. Se baptisant Dark King, il plaça le pays sous sa coupe en s'emparant de l'Etoile du Cochon, à l'aide de soldats cyborgs. Komata, un des sept magiciens, après avoir réussi à échapper à une tentative d'assassinat de sa part, mit au point une armée de chevaliers d'élite, les Rocket Knights, équipés d'un jet-pack et d'épées. Sparkster, le héros de notre saga, est orphelin. Il a été recueilli par Mifune Sangelo, chevalier descendant d'une longue lignée de Rocket Knights. Mais Mifune est tué par Dark King. Dix ans après cet épisode sanglant, Sparkster part venger son père adoptif. Il est devenu un guerrier parfait, à deux exceptions près: il aime tellement les pommes que la simple vue de ces fruits lui fait oublier sa mission. De plus, il est sujet au vertige! Rocket Knight Adventures est particulièrement séduisant par sa jouabilité. Il n'est que de voir la facilité avec laquelle Sparkster se déplace. Grâce à la fusée jet-pack qu'il porte accrochée sur le dos, il peut effectuer de véritables bonds. A partir de ce gadget somme toute classique, les programmeurs ont développé un système de déplacement original. Grâce aux parois de deux murs, Sparkster peut littéralement rebondir de l'un à l'autre et se propulser à la vitesse de l'éclair (certains iront même jusqu'à affirmer: "Plus vite que Sonic!"). Le concept est proche de celui qui a été utilisé dans Tiny Toons, mais il a été simplifié et amélioré. Sparkster peut ainsi se tirer de situations périlleuses, ou atteindre des recoins qui lui auraient été interdits sans sa fusée. Le jeu comporte une série de pièges et de passages difficiles qui demanderont au joueur de bien maîtriser le jet-pack pour s'en sortir! La réalisation graphique a également été particulièrement soignée avec des décors qui explosent en couleurs, traités dans un style dessin animé, qui n'ont rien à envier aux meilleures productions de Sega!



Connaissiez-vous le roulé-boulé périlleux? Accroché par la queue à une branche d'arbre, Sparkster se propulse dans les airs et voyage de branche en branche.

Les deux adversaires vont-ils finir en chair à pâtée? Sparkster, armé de l'épée des Rocket Knights, ne fera qu'une bouchée des cyborgs envoyés par Dark King.

On ne sera jamais assez élogieux sur les graphismes, superbes! Qu'en pensez-vous?

GHT ADVENTURES

LE JAPON EN DIRECT

SOUS LE PONT, L'ABIME...

Sparkster n'a pas besoin de s'accrocher à la rambarde. A sa place, vous ramperiez sur ce pont de liane...

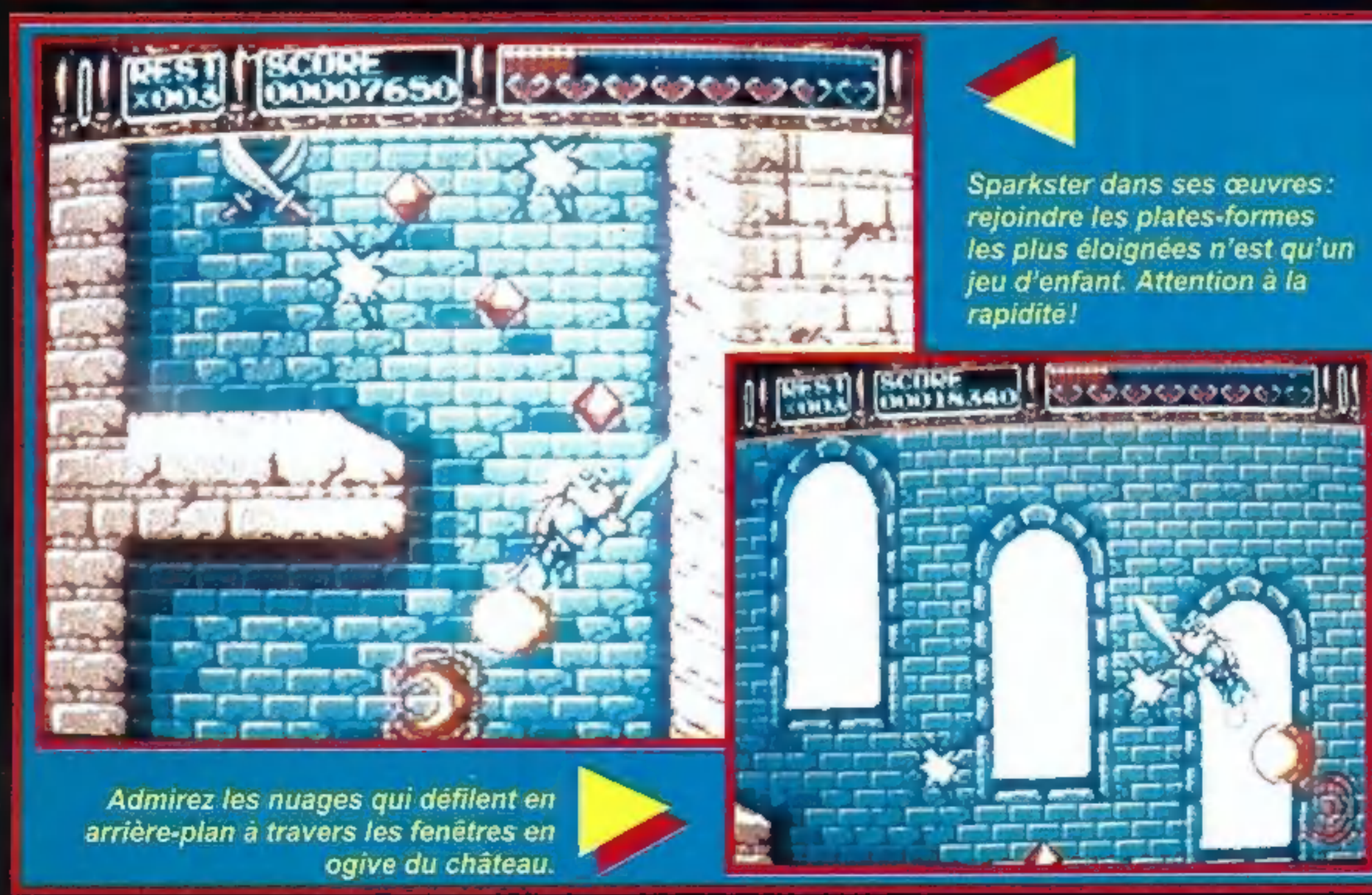
Mais le char ennemi a de l'assise, et des tourelles lance-roquettes, qui lui permettront d'atteindre Sparkster sans problème.

Sparkster survole un lac bien sombre. Merci jet-pack!

Jusqu'au moment où un monstre surgit (peut-être celui du Loch Ness ?).

Les cyborgs de Dark King n'ont qu'une envie : vous découper en rondelles.

Mais c'est qu'ils sont nombreux et motorisés, ces pouilleux cyborguisés !



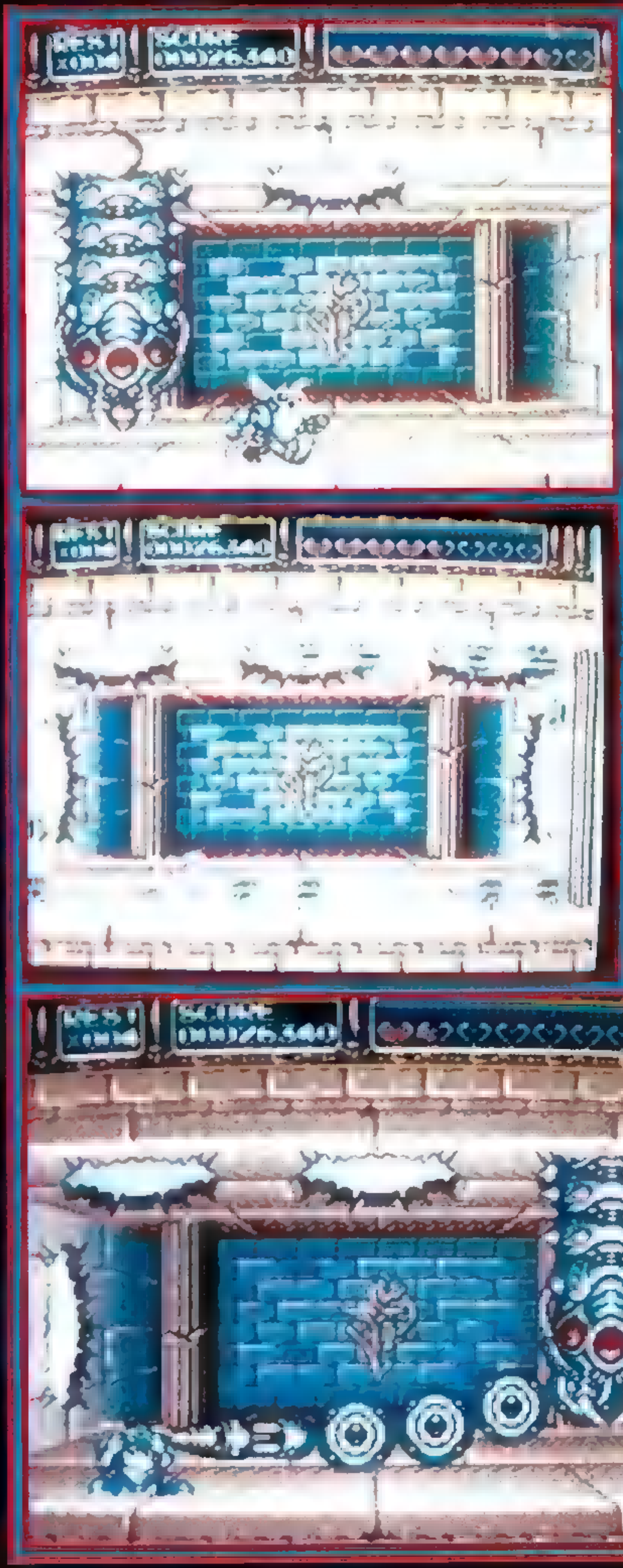
Sparkster dans ses œuvres : rejoindre les plates-formes les plus éloignées n'est qu'un jeu d'enfant. Attention à la rapidité !

Admirez les nuages qui défilent en arrière-plan à travers les fenêtres en ogive du château.

Sparkster se prépare à bondir... Le château est truffé de plates-formes, que Sparkster ne pourra rejoindre qu'avec son jet-pack. Sa fusée ne va d'ailleurs pas tarder à cracher des flammes...

Voilà le genre de rencontres inamicales que vous ferez dans les salles du château.

LE JAPON EN DIRECT



Pas commode du tout, cet énorme ver de terre : il apparaît depuis le plafond, disparaît dans les parois de la cheminée. Il possède les mêmes pouvoirs que l'hydre à sept têtes : plus vous la couper en rondelles, plus il fait des petits !

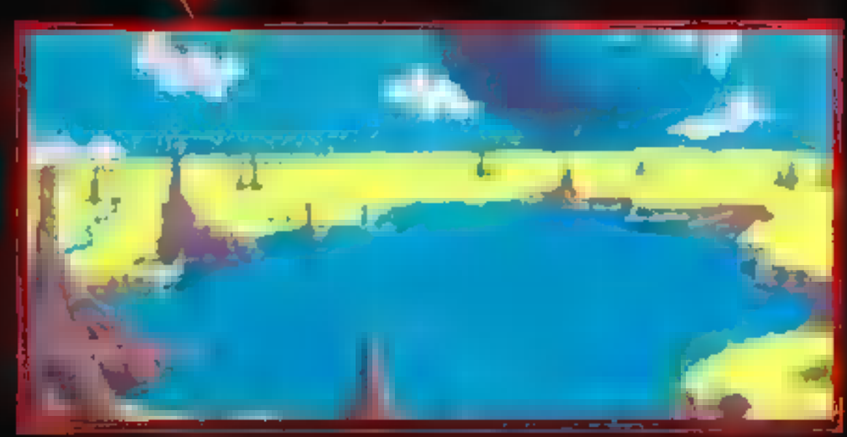
CD S

Tout le monde connaît désormais le célébrissime Sonic 2! Mais voici que Sega s'apprête à lancer une nouvelle version des aventures du hérisson bleu.

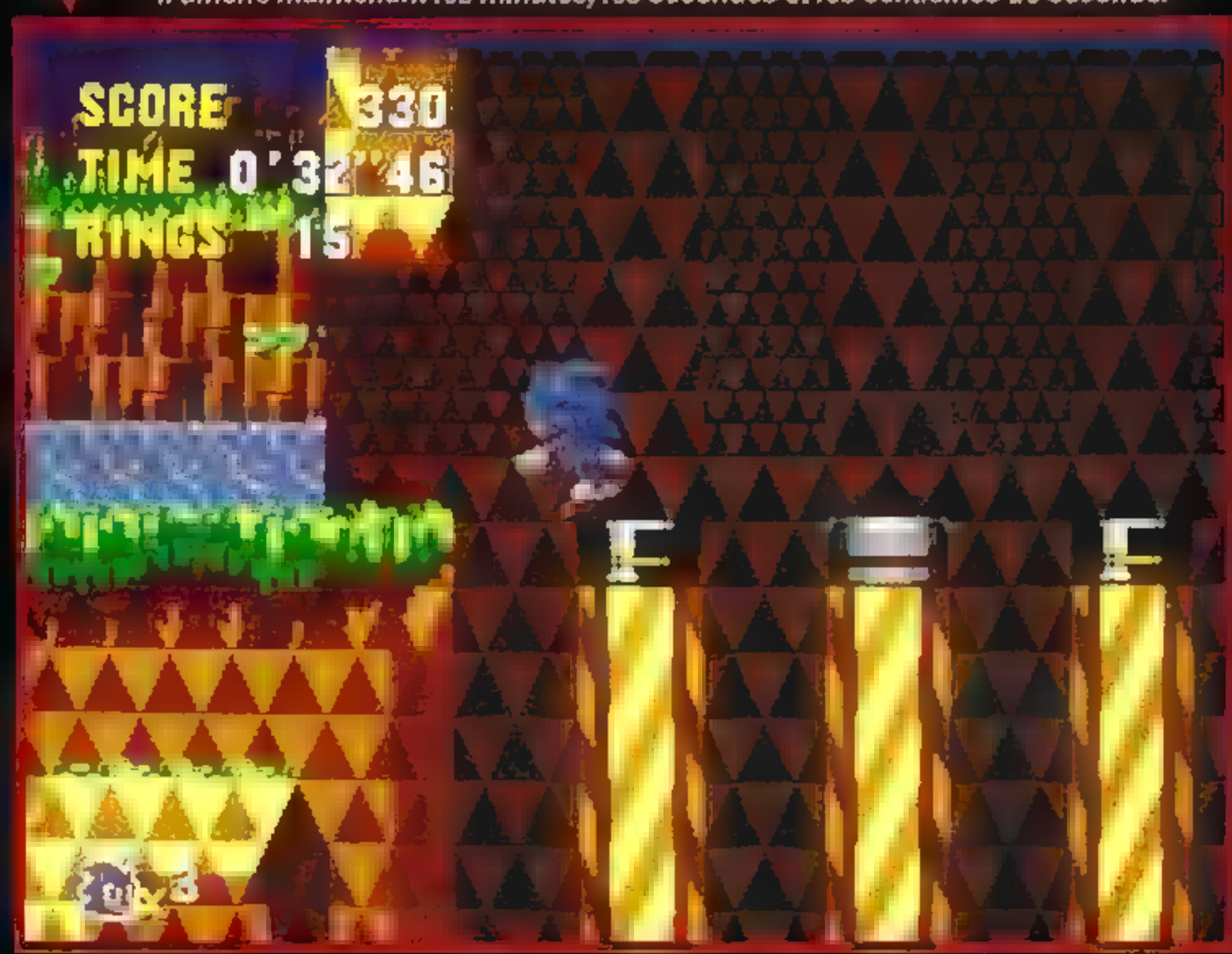
CD Sonic, puisque tel est son nom officiel, offre beaucoup de différences par rapport à Sonic 2. suffisamment en tout cas pour que la division marketing de Sega pense que les possesseurs des deux premiers épisodes n'hésiteront pas à acheter cette nouvelle version de leur héros préféré! Les principales différences concernent bien évidemment le support, puisque cette version ne tournera, comme son nom l'indique, que sur le Mega CD. D'autre part, bien que le design du jeu reste dans l'esprit des versions différentes, Sega a créé un nouveau scénario et ne s'est pas contenté de reprendre celui de Sonic 2 en le transposant sur support CD-Rom. Contrairement à Sonic 2, qui avait été réalisé par une équipe américaine (il est vrai avec un sérieux coup de main de la part de leurs collègues de Sega Japon Kabushiki Kaisha), CD Sonic est un produit du Soleil-Levant!

D'après les premières indiscrétions, on parle d'un véritable petit chef-d'œuvre d'animation fluide en introduction. On susurre que l'animation de Sonic serait encore plus détaillée. On chuchote que le hérisson réagit au 1/100e de seconde. On murmure que... Mais, actuellement, le jeu est encore en plein développement. Concrètement, cela signifie que non seulement la création est loin d'être terminée, mais il paraît que même l'histoire, fixée dans ses grandes lignes, continue d'évoluer au fur et à mesure que le développement progresse. Les grandes lignes du scénario restent dans la digne tradition des deux épisodes précédents. Sonic affronte de nouveau le docteur Eggman. Celui-ci a capturé Emmy. Pour venir à son secours, Sonic va devoir se déplacer dans le temps. En courant à une vitesse supersonique à certains endroits du jeu, il peut voyager dans le passé ou dans le futur.

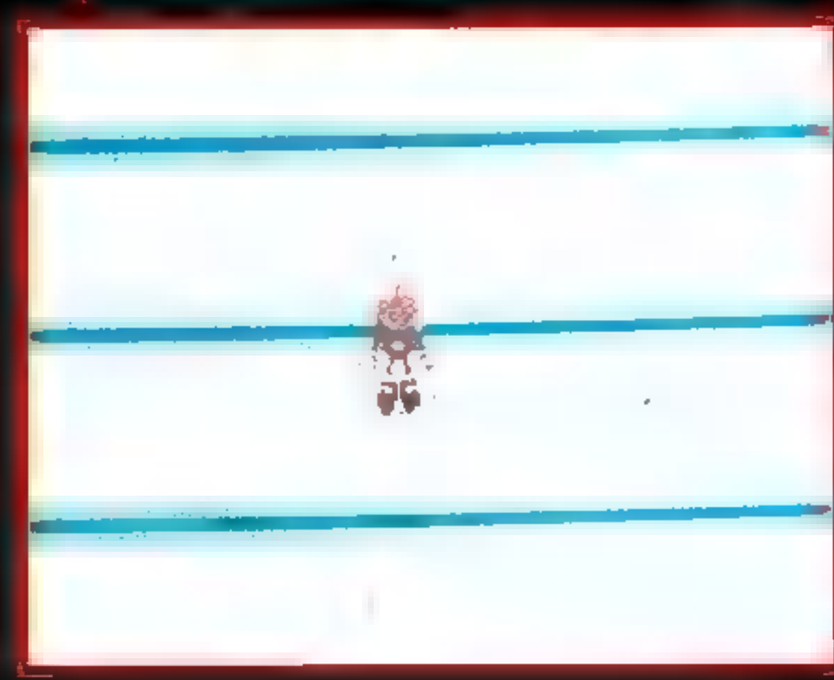
Le terrain des exploits de Sonic.



Observez la position de Sonic. Il n'est pas de face ou de profil, mais de trois quarts, à moitié tourné. Les différentes positions que Sonic utilise dans ses animations sont beaucoup plus soignées. Autre nouveauté: le compteur du temps. Il affiche maintenant les minutes, les secondes et les centièmes de seconde!

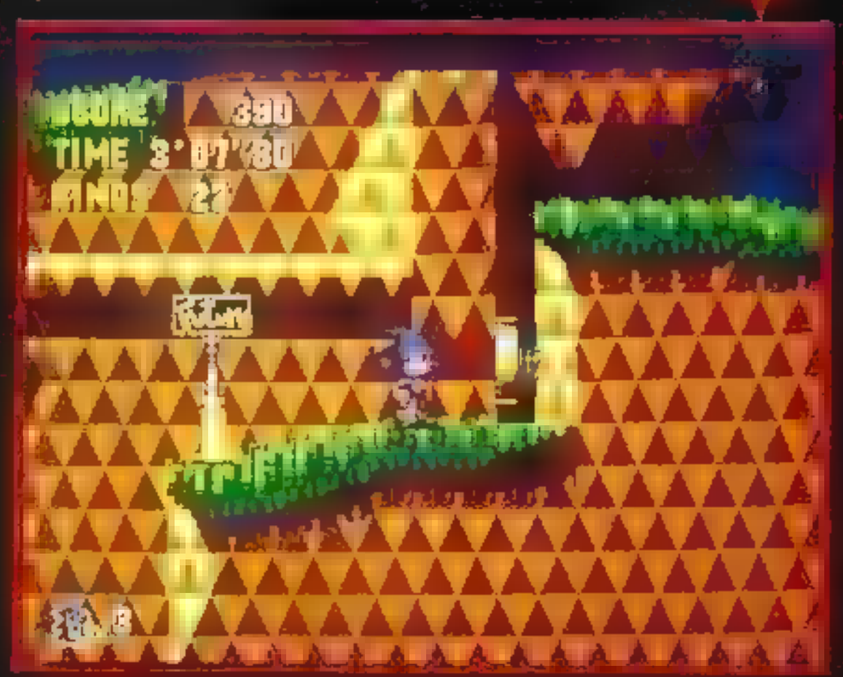


Un petit voyage dans le temps?



ONIC

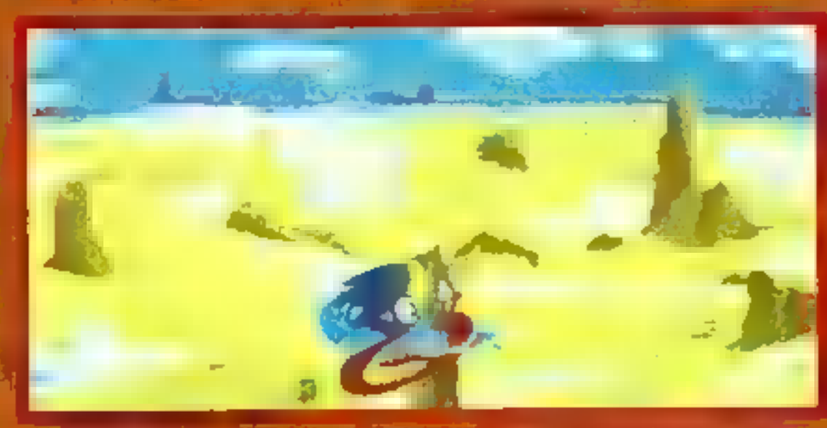
Sonic passe devant ce panneau à vitesse supersonique, il effectuera un voyage dans le futur.

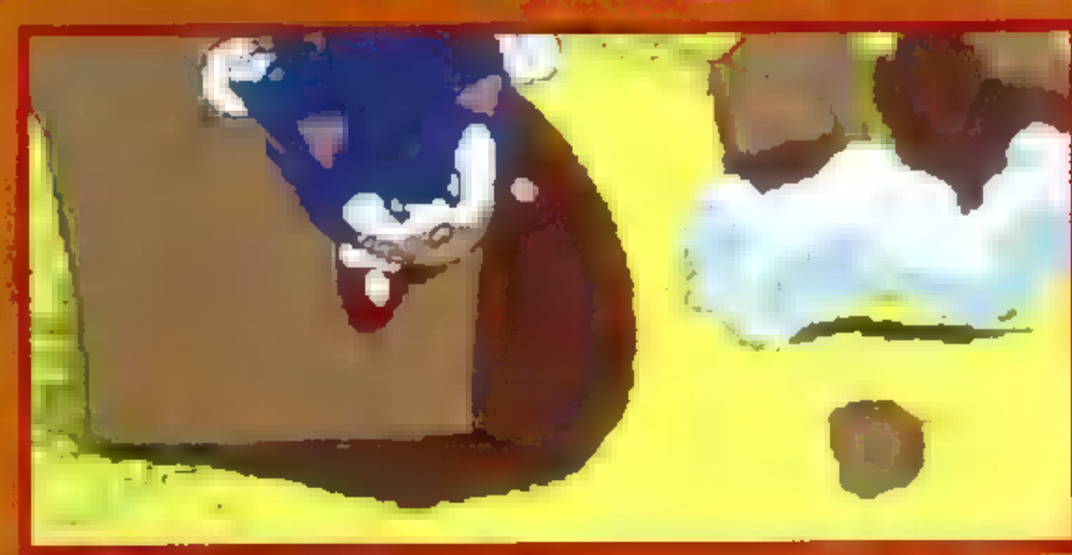


UN DECOLLAGE SUBSONIQUE!

[illegible] Sonic [illegible] vecte l'horizon

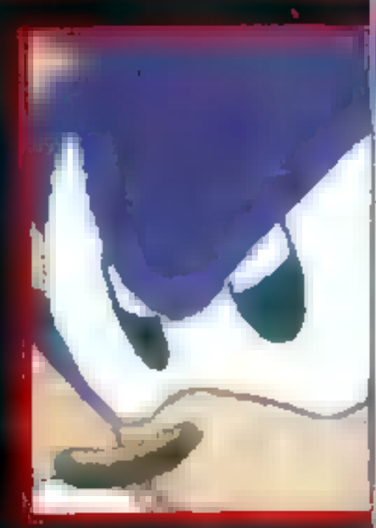
LE TARZAN DES PITONS





SEGA DESCEND DANS L'ARENE CD

Jusqu'à présent, Sega a laissé le champ libre à d'autres éditeurs. Pendant un an, la plupart des jeux disponibles sur MCD provenaient de licenciés, pendant que les programmeurs de Sega apprenaient à en maîtriser les subtilités. Désormais, Sega se sent prêt à exposer au grand air le fruit de ses recherches. Il s'agit bien sûr de Final Fight CD et de Street Fighter CD, mais surtout de CD Sonic, qui devrait, d'après Sega, utiliser certaines fonctions impressionnantes du MCD en matière d'animation et d'effets spéciaux !



EFFET DE ZOOM

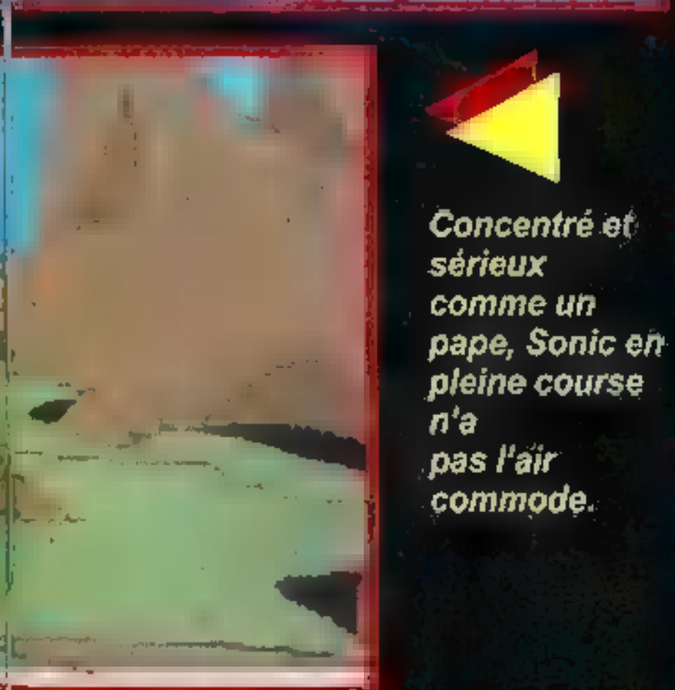
Dans une des séquences animées, on voit Sonic foncer à toute vitesse vers l'écran de façon impressionnante.

T'as de beaux yeux !

Sonic à l'assaut du ciel !

Une petite chute ne lui fait pas peur.

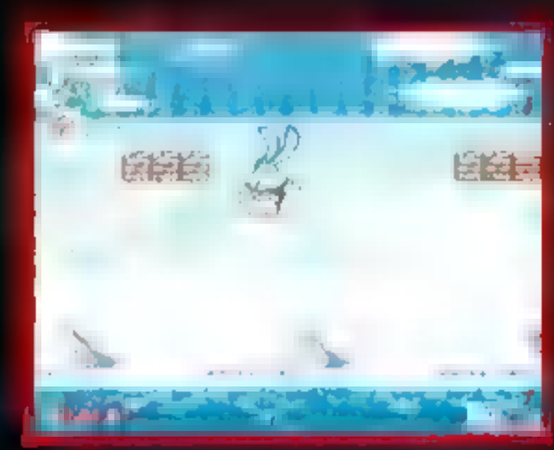
Traverser une forêt à vitesse subsonique sans se fracasser contre un tronc n'est pas à la portée du premier imbécile venu.



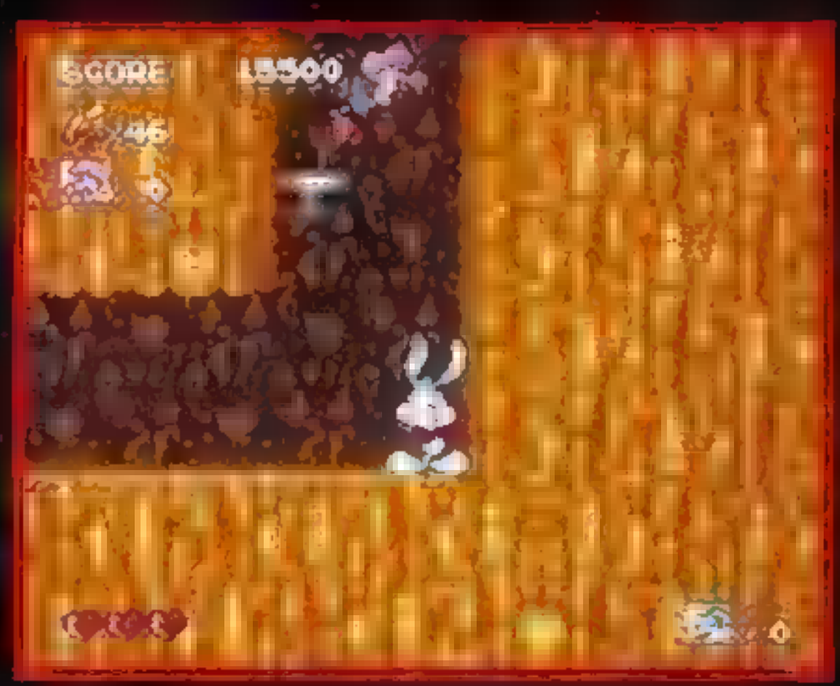
Concentré et sérieux comme un pape, Sonic en pleine course n'a pas l'air commode.

TINY TOONS ADVENTURES

En nettoyant le grenier de l'université de Loonuniversity, Buster Bunny a découvert une mystérieuse carte. Il se rend compte rapidement qu'il s'agit d'un plan au trésor. Mais le fourbe Montana Max s'en empare. Avec l'aide du maléfique docteur Gene Splicer, il réussit à transformer en zombie ses petits camarades. Il les emmène sur l'île afin de les utiliser comme esclaves pour mettre la main sur le trésor. Seul Buster Bunny réussit à échapper à ce traitement. Il part pour l'île, bien décidé à sauver ses amis, à récupérer son trésor et à punir Montana Max! Tiny Toons Adventures a réussi la performance d'être aussi amusant, sinon plus, que la version Super Famicom, tout en proposant un scénario et des décors originaux. Face à certains concurrents de cet éditeur qui se contentent de décliner le même jeu sur toutes les consoles du marché sans chercher à l'adapter à chaque machine, on ne peut que saluer ce genre d'initiative! Buster peut marcher, courir, sauter, ramper et même faire des sauts à répétition en s'appuyant sur les parois de deux murs proches. Des bonus contenus dans des bulles transparentes lui apporteront des vies supplémentaires, lui restaureront ses forces ou le doteront de sifflets qui lui permettent d'appeler un secours aérien providentiel en cas de problèmes. La jouabilité de Buster Bunny et les décors superbes risquent fort de propulser cette cartouche, qui ne devrait être disponible en France que vers le mois de mai/juin, au paradis des Méga-hits sur Megadrive!



Oups! Au menu: civet de lapin écrabouillé!



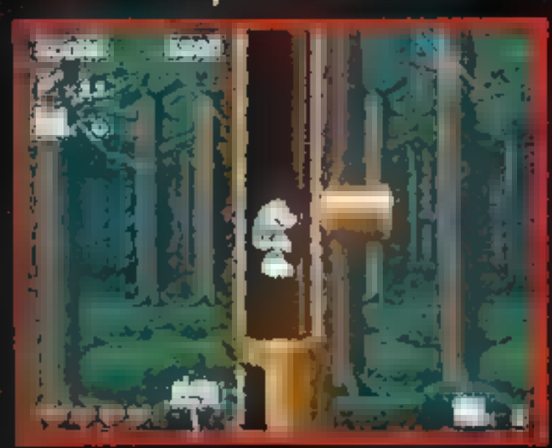
Les tunnels qu'arpente Bunny sont parfois semés d'embûches et de pièges!

Il peut appeler à la rescousse quelques amis, comme ce volatile qui largue des enclumes.

Malgré les panneaux placés par Montana Max, Buster Bunny s'en donne à cœur joie.

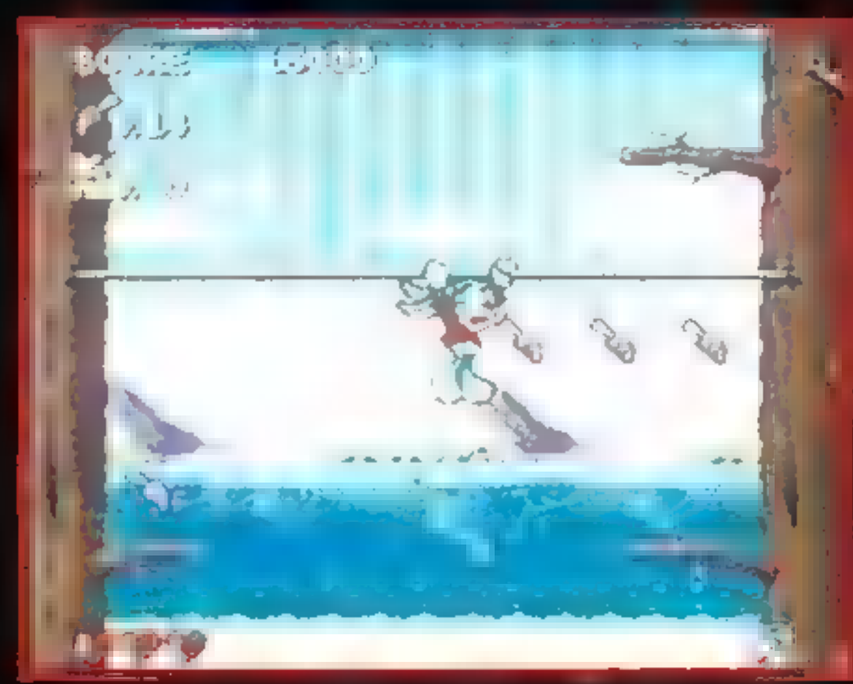
Devant toutes ces juteuses carottes, Buster Bunny ne peut résister et s'élance en courant.

"Carottes!" Vous avez dit "Carottes"?

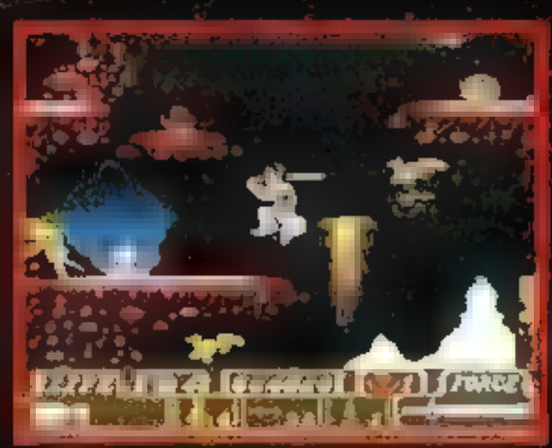


Les troncs d'arbre mort font des fantastiques ascenseurs!

Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour quelques carottes?

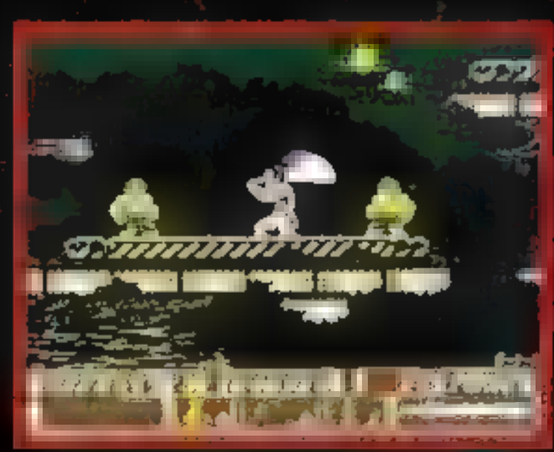


FIRST SAMOURAÏ



Votre sensei est mort en combattant un fourbe samouraï qui s'est allié aux forces du Mal. Son esprit vous visite en songe, vous, son élève préféré. Il vous demande de le venger et d'aller mettre une pâtée au samouraï maudit. Vous seul pouvez l'arrêter pendant qu'il est encore temps, car vous bénéficiez de l'aide magique de votre maître. Ainsi, grâce à des petites cloches que vous trouvez de temps en temps, vous pouvez invoquer l'esprit de votre sensei. Il résoudra vos problèmes. Si vous êtes bloqué devant une muraille de feu, par exemple, il déclenchera un orage qui l'éteindra. Vous disposez d'un sabre, mais celui-ci vous est enlevé momentanément si votre force faiblit trop. Il vous reste alors vos poings, vos pieds et des armes de jet comme des couteaux, des haches... dont vous disposez cependant en nombre limité. Au fur et à mesure que vous trucidez des adversaires, votre force augmente et votre katana vous est rendu.

Dans les grottes, votre samouraï se démène comme un beau diable, sabrant tous les côtés.



Sur le toit du train qui vous permet de voyager dans le temps, vous combattez contre deux mutants laids et même pas beaux.

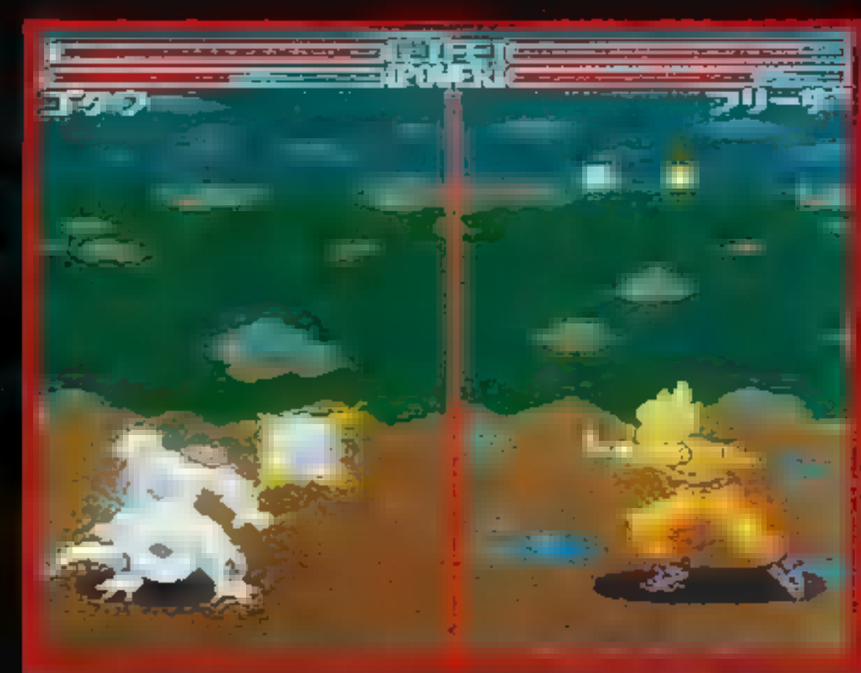
Ces deux dragons sont des boss de fin de niveau. Vous avez perdu trop de force et votre katana vous a été enlevé. Il vous faut poursuivre le combat à mains nues.

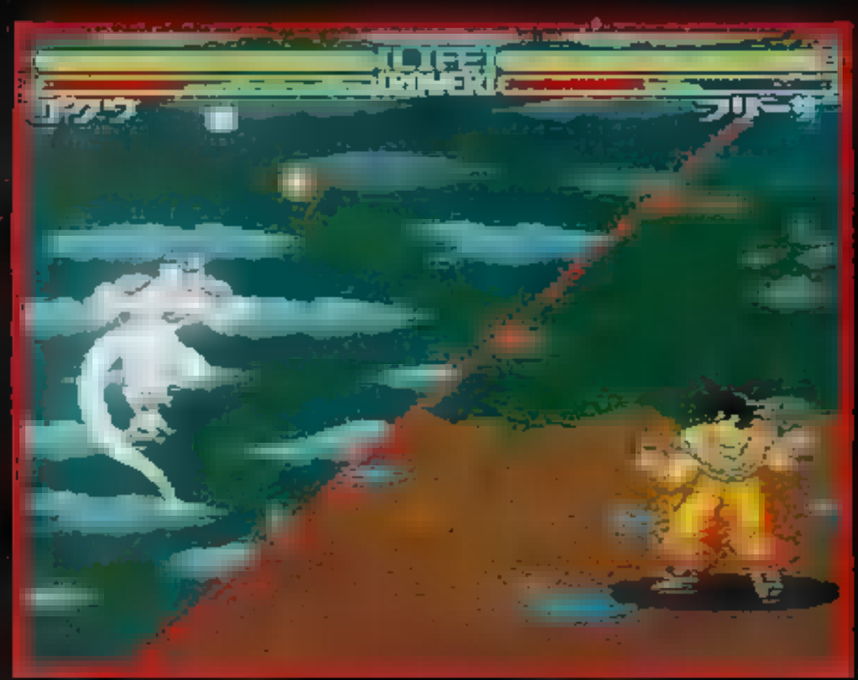
La vie du samouraï est rude: non seulement il doit combattre l'adversaire, mais en plus il est à moitié nu.

DRAGON BALL Z II

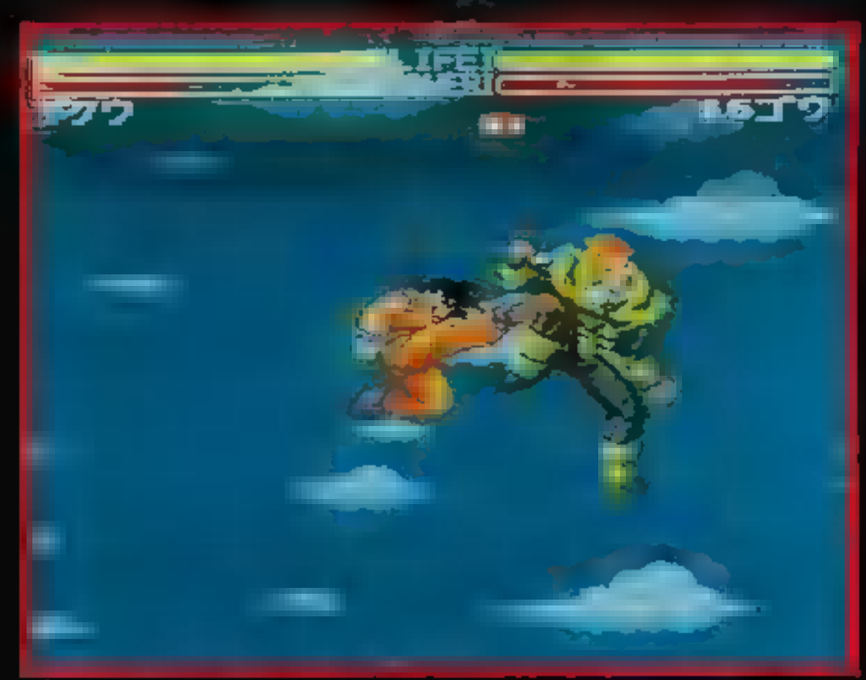
Basé sur l'anime (prononcer "animé": nom des dessins animés au Japon) et sur la série manga, cette cartouche est la deuxième à proposer une version SFC des aventures de Dragon Ball Z. Le jeu se résume à une succession de combats. Il s'agit d'affrontements au corps à corps au karaté ou de duels qui peuvent se passer à distance grâce à l'utilisation de pouvoirs psychiques. Vous disposez de deux indicateurs. Le premier vous donne l'état de vos forces vitales et le second vous donne l'heure, euh! je veux dire la puissance qui vous permet d'utiliser vos superpouvoirs.

Le jeu s'est un peu amélioré depuis la première version, mais il demeure quand même une vaste plaisanterie. Le héros est tellement connu dans le public japonais que son éditeur sait pertinemment que, quelle que soit la qualité du produit, il se vendra. Aussi, pourquoi dépenser plus d'argent à faire un bon jeu? Moi aussi, je vais adopter le même type de raisonnement! Je me demande pourquoi je prends la peine d'écrire ces lignes, et de vous prévenir de la qualité de la réalisation. Je sais que, de toute façon, il va faire un carton! Je crois que je vais me faire tondre et rentrer dans un monastère zen, où j'apprendrai l'art difficile de réussir une banane flambée macrobiotique à la salsepareille et au natto!





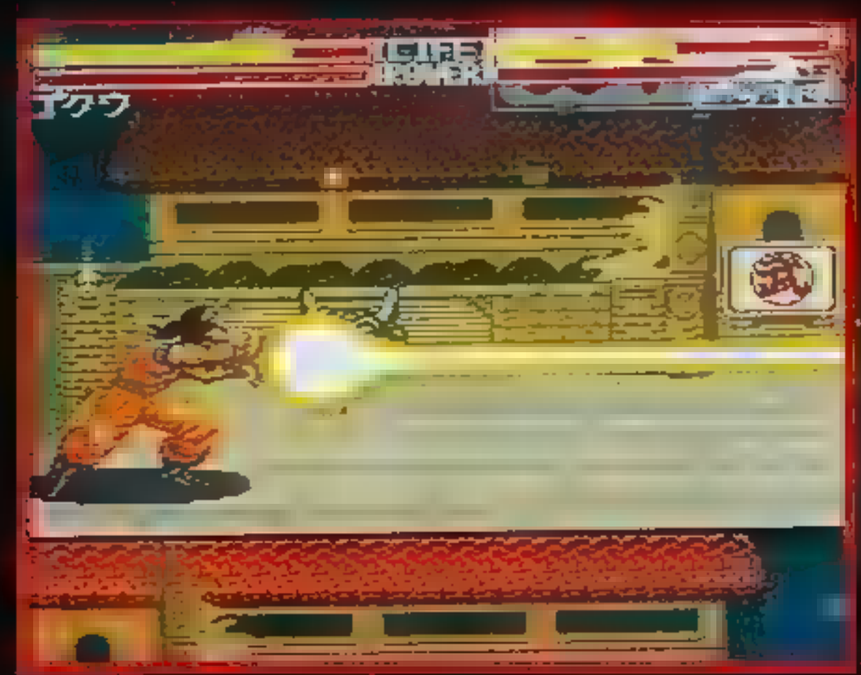
Pan, dans l'oreille!



Pan, dans le cou!

Pan, dans l'oeil!

Pan, dans le pif!



Pamplemousse!

JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT DU 15/02/93 AU 12/05/93

AVEC Les INTREPIDES DEFIE MAITRE SEGA

ET GAGNE 350 CONSOLES SEGA AU CHOIX

ET 870 ABONNEMENTS A MEGA FORCE AVEC YOCO, CREOLA ET FLANBY

Va vite voir en magasin sur les packs de YOCO, FLANBY et CREOLA, tu trouveras le numéro de téléphone et les indices pour participer à l'opération.

Et en plus, collectionne les Intrépin's et les secrets des Intrépides pour déjouer les pièges de Maître SEGA en découpant les points sur les packs de Yoco, Créola et Flanby.

EN CADEAU TON 1ER POINT

36 15 CHAMBOURCY

SPRINT


Alors,
on vise le titre ? ...
SEGA
TEQUILA

Avec le Challenge Européen SEGA 1993, on va tout de suite voir qui est le plus fort !

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUE POUR LE TITRE EUROPÉEN 93 ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi ? Ça tombe bien. Le train SEGA revient dans ta ville pour le Challenge Européen SEGA 93. Si tu vises le titre de Champion d'Europe sur SEGA, c'est maintenant ou jamais, alors à toi de jouer. Tu pourras voyager dans la dimension SEGA, découvrir la perfection du laser sur Mega CD et essayer toutes les nouveautés. Alors, si tu te sens à la hauteur, rendez-vous dans le train SEGA ! On verra qui est le plus fort...

Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen Préfecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4, Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4, Dijon 22/4, Lyon Perrache 23/4 et 24/4, Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 26/4, Marseille St-Charles 27/4, Montpellier 28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5, Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5, Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

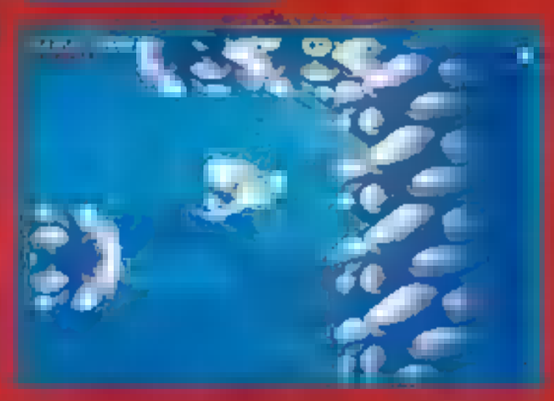
TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA

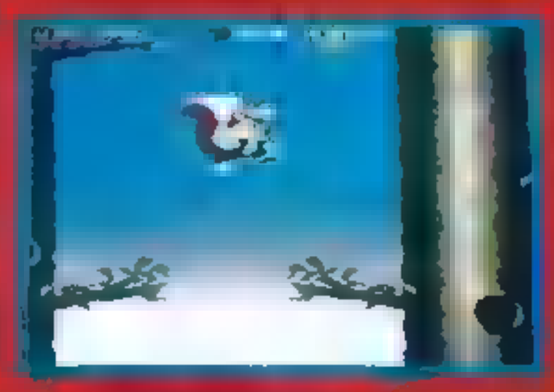
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

PREVIEWS

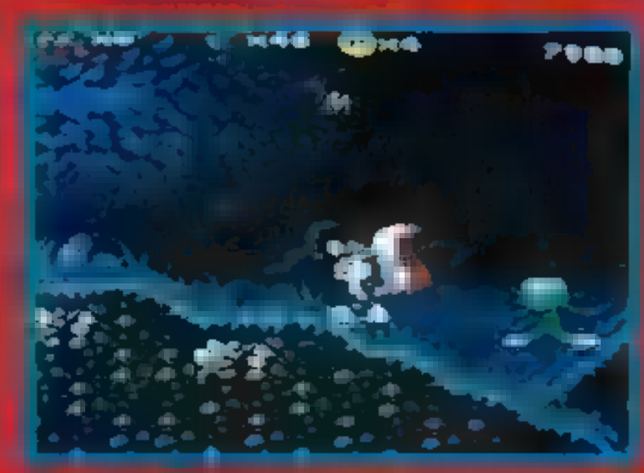
MISTER NUTS

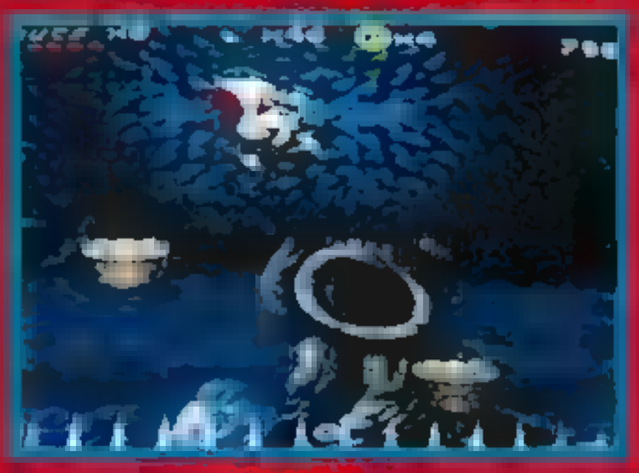
On a eu l'honneur et le grand avantage de jouer (quelques minutes seulement) à Mister Nuts, LE jeu de plates-formes d'Ocean. Il est l'œuvre de deux Français, Pierra Adane et Philippe Dessoly. Même si le jeu n'est pas terminé, on peut déjà se faire une idée de la qualité du produit. Animation époustouflante, décors somptueux, jouabilité parfaite. Bien sûr, on vous tiendra régulièrement au courant des évolutions du projet. En attendant, voici les photos de ce que nous avons pu voir. Pas de légende, les images parlent d'elles-mêmes...

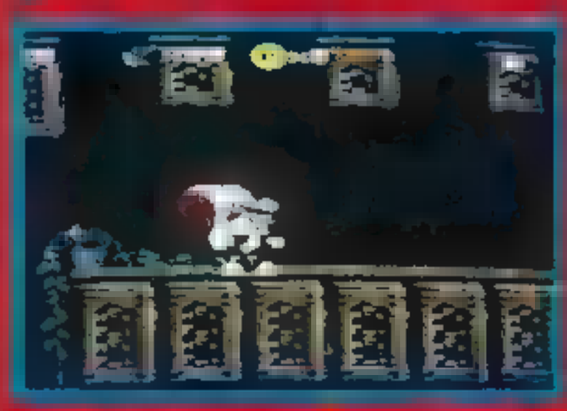


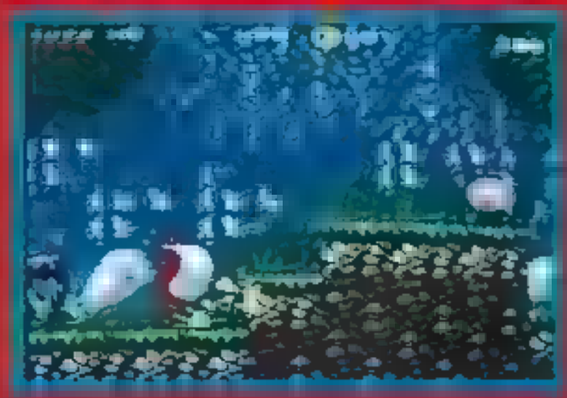


Mister va vous rendre complètement nuts !







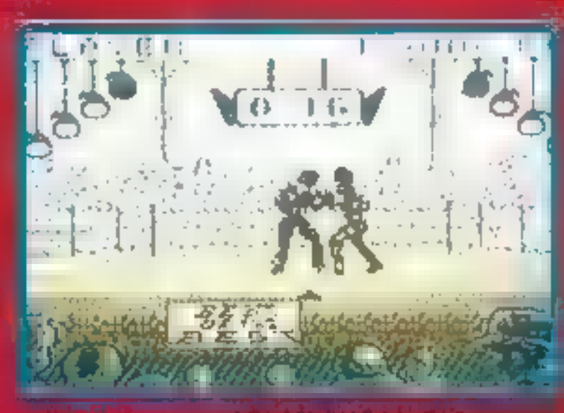


PREVIEWS

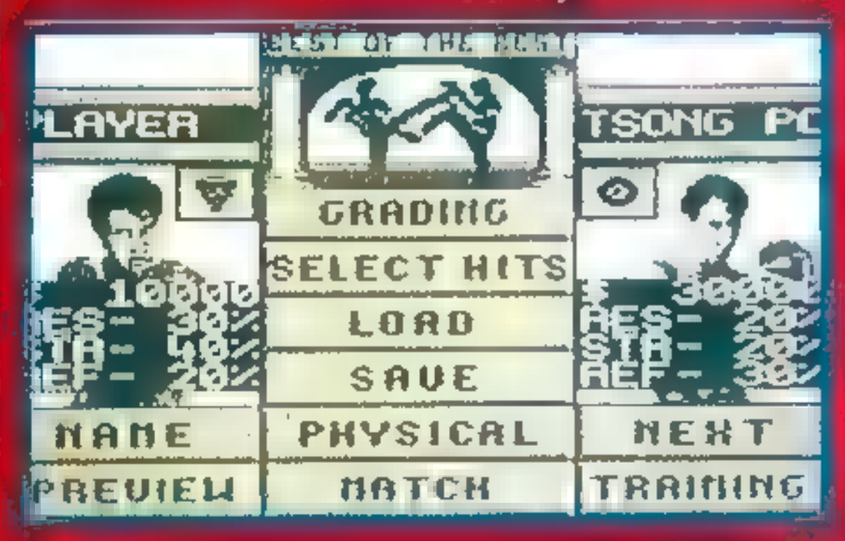
BEST OF THE BEST

Tilt d'Or 92 de la simulation sportive

Le Tilt d'or de la meilleure simulation sportive 92 sur console Super NES poursuit sa carrière sur NES et Game Boy. Dérivé du karaté, le Kick Boxing est un sport où les coups de poing, de pied et de genou sont vivement autorisés. Résistance, force et réflexes sont les qualités mises à votre disposition pour remporter les combats. L'entraînement est un passage obligé pour augmenter votre potentiel. Trois exercices vous font suer sang et eau. Après cette épreuve, vous pouvez jeter un coup d'œil sur les différents coups à utiliser lors des combats. Vous vous familiariserez ainsi avec le contrôle de la flèche de direction qui s'ajoute aux deux boutons de la portable. Durant les combats, votre énergie, symbolisée par les projecteurs du ring, baisse à chaque mauvais coup. La pause permet de remettre les pendules à l'heure et de reprendre des forces. Après plusieurs victoires, vous aurez l'honneur de participer au célèbre kumaté. Le combat se déroule dans une arrière-cour et vous disposerez de coups spéciaux. Si vous perdez, vous avez toutes les chances de retourner à vos chères études avec des points en moins. Une sauvegarde est intégrée au programme.



Les projecteurs jouent le rôle de barre d'énergie. Une fois toutes les lumières éteintes, c'est le K.O. définitif.

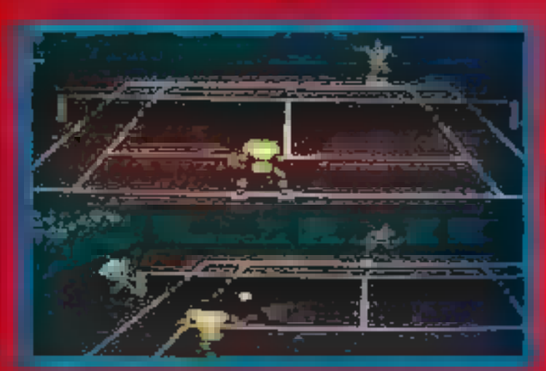


16 combattants de niveaux et de nationalités différentes seront vos adversaires. Le nombre de coups est impressionnant.

Force, résistance et réflexes sont les principales caractéristiques de ces boxeurs.

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

Smashez-vous la vie!



Second titre de la société française, International Tennis Tour est l'adaptation du célèbre Tennis Cup sur micro. Juste quelques photos pour vous faire saliver, en attendant le test complet au début de l'été.

Mêmes séances sur NES et Game Boy.

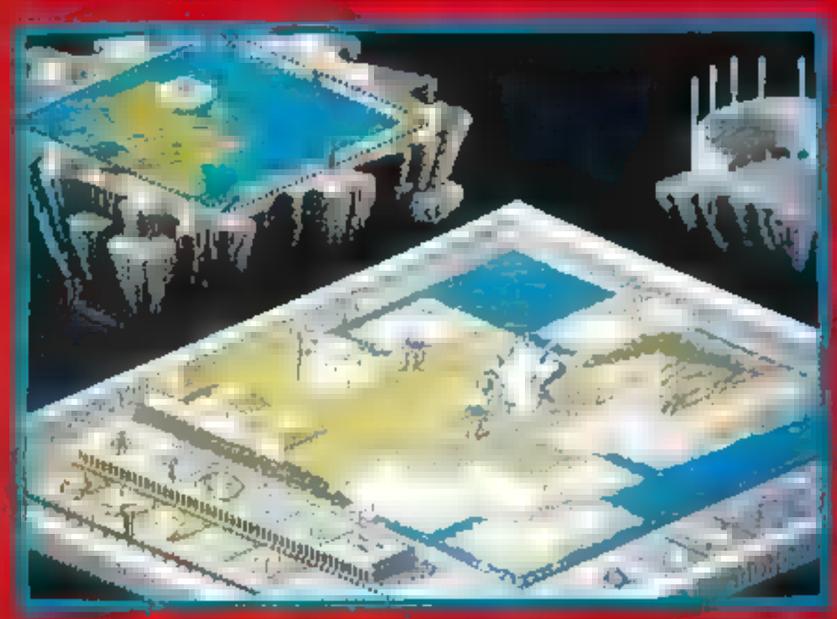
K.O. à une seconde de la fin. Dur, dur...

Avec le kumaté, vous allez tester de nouveaux coups spéciaux et rencontrer des adversaires beaucoup plus forts.

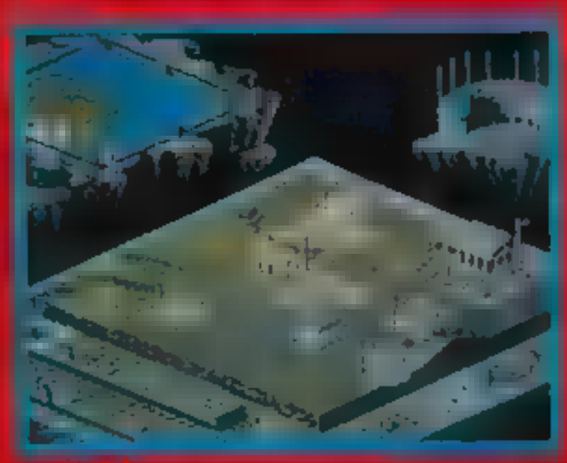
POPULOUS 2

Au moment de la sortie de Populous 2 sur PC, voici un avant-goût de ce qui vous attend sur Megadrive. Ce superbe jeu de stratégie est devenu une référence dans le monde des jeux micro. Si, dans le premier Populous, vous incarniez un dieu qui devait faire massacrer les fidèles du dieu adverse par ses propres adorateurs, l'histoire de Populous 2 est assez différente. Fils bâtard de Zeus, vous êtes un demi-dieu qui doit faire ses preuves pour prendre place définitivement à la droite de votre père. Les mille niveaux à compléter seront vos Travaux d'Hercule. Pour venir à bout des fanatiques adverses, vous disposez d'un certain nombre de sorts que vous ne pourrez utiliser que si votre taux de "mana" est suffisant. Ces sorts divins sont plus nombreux et plus intéressants que ceux de la première version. Ils sont regroupés par thèmes : peuple, végétation, terre, air, feu et eau. Colonne de feu, volcan, éclairs, orage, tremblements de terre, champignons mortels, peste... sont les quelques joyeusetés que vous pourrez faire déferler sur le peuple ennemi. Mais le dieu adverse est en mesure de faire la même chose! La façon de diriger votre peuple n'a pas changé. Les icônes qui entourent le terrain de jeu sont le seul moyen de communiquer et de donner vos ordres. Une souris, comme sur micro, sera vendue à cette occasion pour faciliter le contrôle des commandes. Cette cartouche "divine" devrait descendre sur terre au mois d'avril.

Du rififi en Olympie !

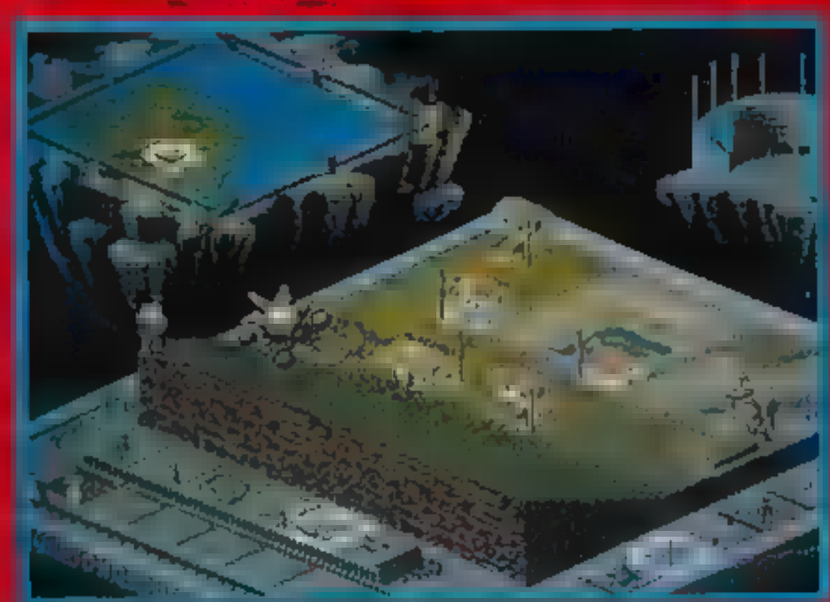


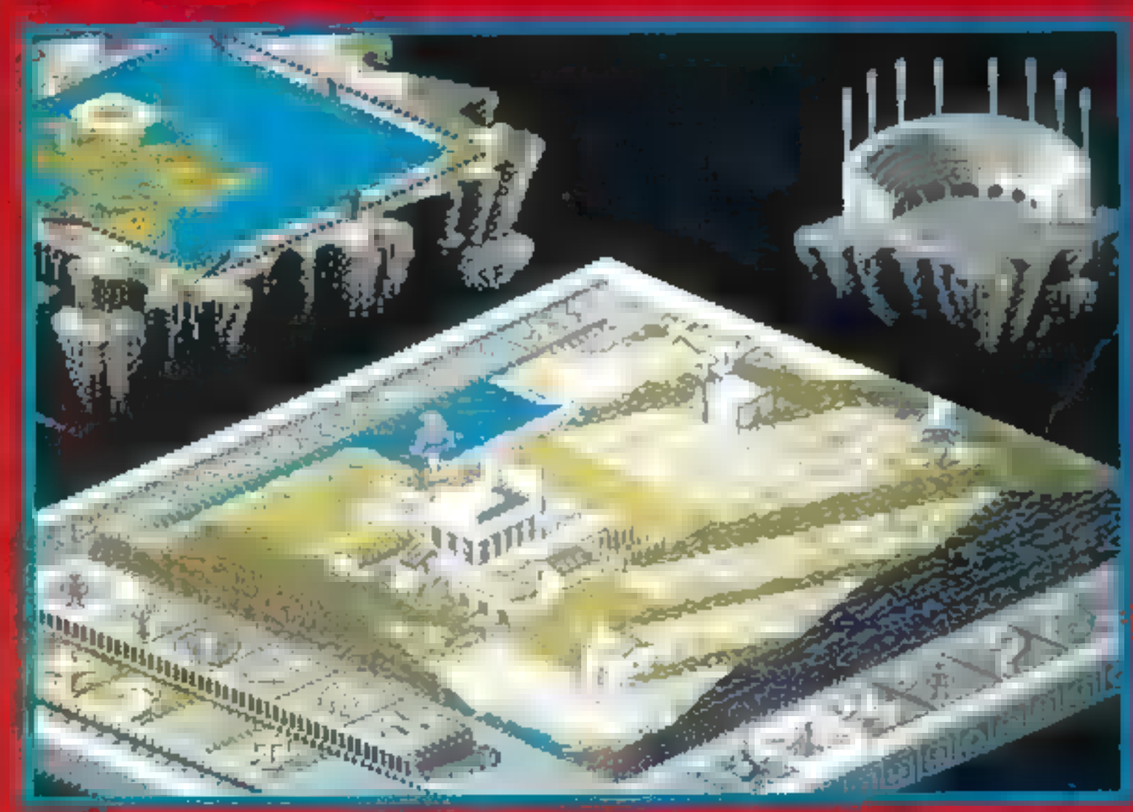
Réunis autour de leur leader, les fidèles se préparent pour la guerre.



Les hommes en bleu sont plus nombreux que les rouges. Ce genre d'information est visible à l'écran. L'ergonomie est soignée.

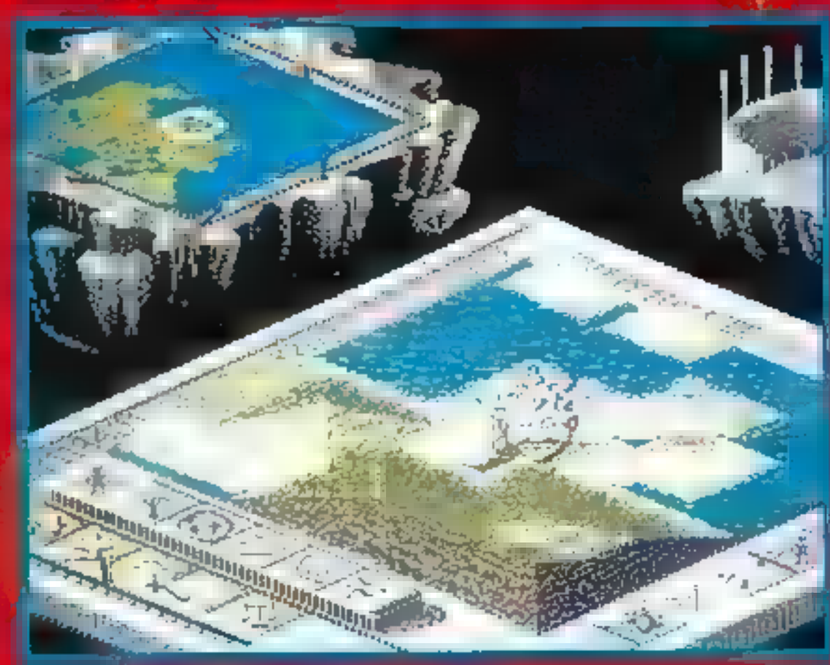
Vous pouvez agir sur la nature du terrain. Les marécages se transforment en terres fertiles, et réciproquement.





Chacun vaque à ses occupations. En période de paix, la population s'accroît.

Tous les soldats se réuniront pour bouter l'ennemi hors des frontières.



FELIX Le Chat

NAXAT – SFC

NC

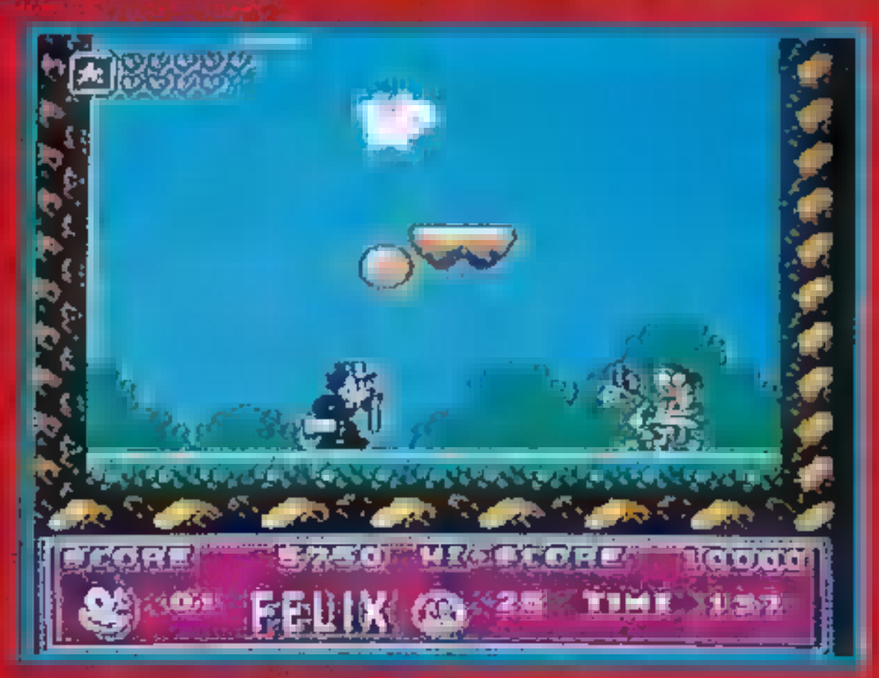
Son sac à malices sous le bras, Félix le chat va devoir affronter tous les dangers et traverser neuf niveaux de plates-formes pour retrouver sa petite amie, Kitty. Pour cela, il connaîtra plusieurs métamorphoses : magicien, avion, ballon dirigeable... Il aura à faire au diabolique Professeur et à toute sa clique de dégénérés. Il découvrira des lieux aussi divers que les fonds sous-marins, les déserts, l'espace... Félix devrait ronronner sur NES au printemps.

Ah! Chat ira, ch'est chûr!

Félix nous joue les Mary Poppins du monde ludique.

En ballon dirigeable, on prend très vite de la hauteur.

Rodéo aquatique sur le dos d'un dauphin.



La qualité graphique du jeu semble être de premier ordre.

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING THE GREATEST !

Vous pouvez connaître les caractéristiques de chaque boxeur, notamment ses techniques de combat.

Tout au long du combat, le visage du boxeur est marqué par les coups. Même la charmante jeune femme ne pourra effacer les stigmates de ces gladiateurs des temps modernes.

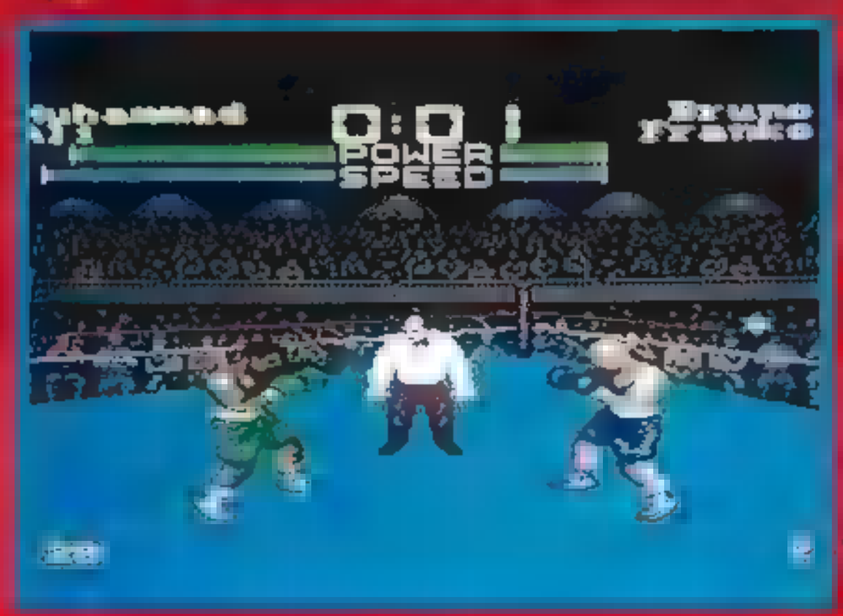
Un poing c'est tout !

Cassius Clay, alias Muhammad Ali, régna de 1964 à 1978 sur la catégorie poids lourds et perdit son titre de champion du monde en 1967 pour avoir refusé de servir dans l'armée américaine lors de la guerre du Viêt-nam. Le but du jeu : devenir champion du monde des poids lourds. Dix boxeurs participent à la compétition. Avant de monter sur le ring, il y a de nombreux paramètres à régler, comme le nombre et la durée de chaque round, le temps qui vous reste pour vous relever après avoir été envoyé au tapis... En mode Tournoi, vous pourrez sauvegarder la partie après chaque rencontre. En mode Arcade, une simple pression d'un des boutons suffit pour décocher les coups ou monter votre garde. Si vous avez sélectionné le mode Simulation, il faudra utiliser à la fois la croix de direction et les boutons. En haut de l'écran, deux barres d'énergie diminuent ou augmentent en fonction de vos actions. Si vous ne cessez de balancer des coups, vous perdrez de la puissance et de la vitesse. Au niveau technique, on peut noter le déplacement original du ring, lequel suit les mouvements des boxeurs.

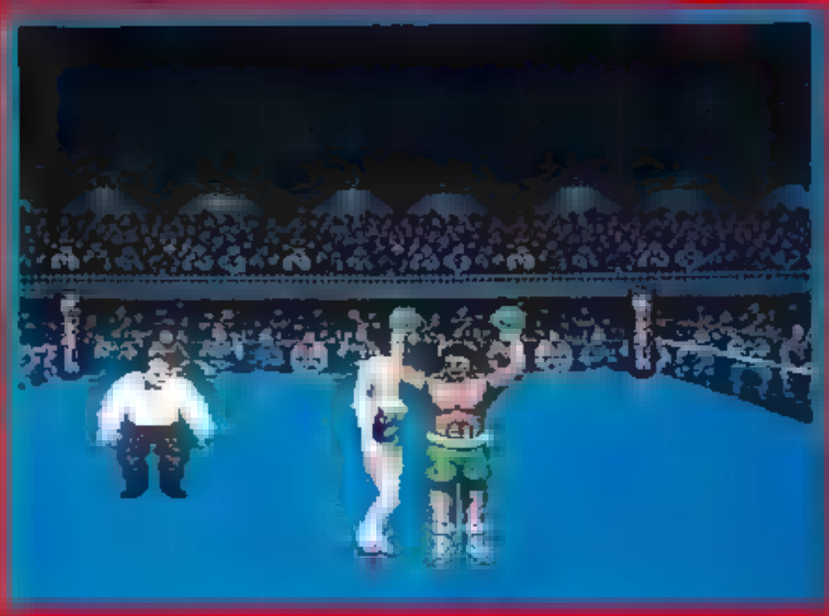
Les deux chiffres en bas de l'écran indiquent le nombre de coups qui ont fait mouche. En haut de l'écran, les deux barres indiquent la puissance et la vitesse des boxeurs. Franko, à gauche, semble épuisé par ce combat. Le K.O. n'est pas loin.

Une embrassade peu cordiale ! L'arbitre va intervenir pour couper court à cette manifestation larmoyante.

C'est la victoire de Cassius Clay.



Modes Arcade ou Simulation : faites votre choix. Les divers coups sont commentés à l'écran.



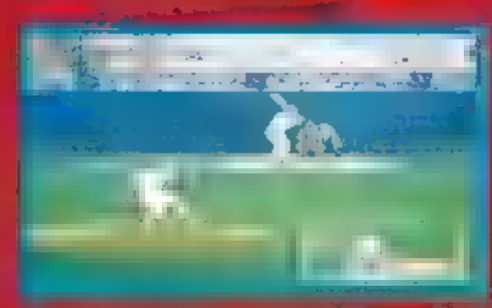
Accolade s'attaque au marché des consoles en adaptant ses récents succès micro. Hard Ball III est une simulation de base-ball très complète, Summer Challenge propose huit épreuves olympiques d'été et Power Challenge est le célèbre golf parrainé par Jack Nicklaus.

HARD BALL III

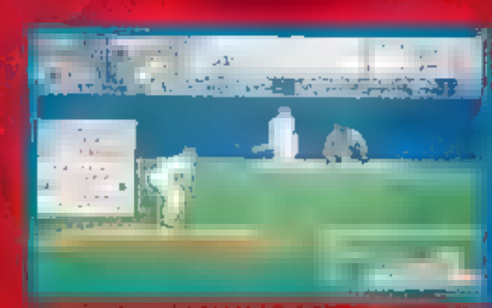
MD · ACCOLADE/LUDI GAMES
Mars

Le base-ball fait partie des jeux de sports les plus populaires sur console.

La vue des différents acteurs est classique et nette.



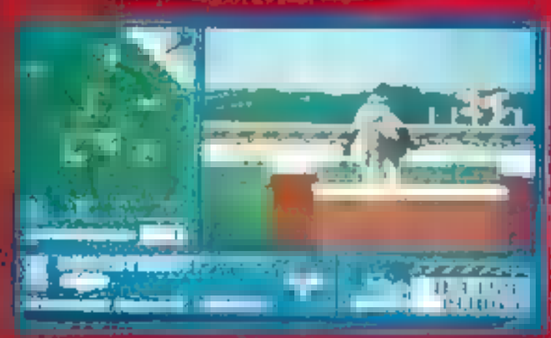
De nombreux paramètres sont à gérer.



SUMMER CHALLENGE

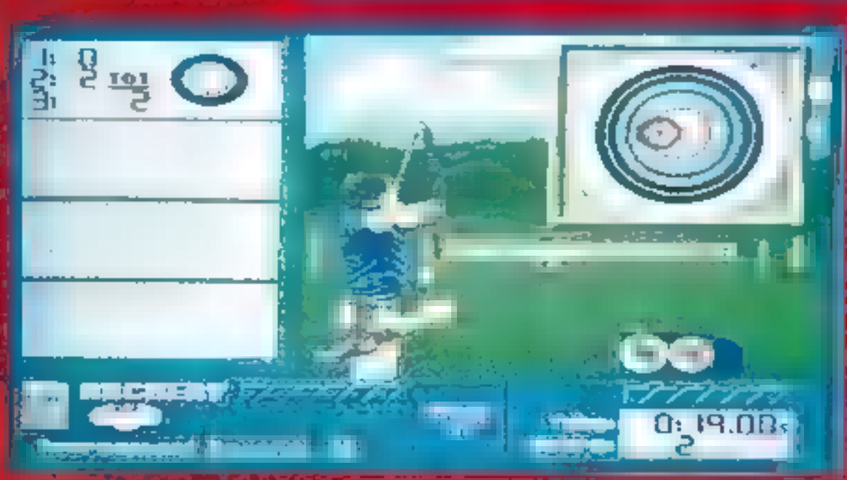
MD · ACCOLADE/LUDI GAMES
Mai

L'épreuve la plus originale est le saut d'obstacle.



"Albertville' c'est fini!"

N'ayez pas peur de vous mouiller pour l'épreuve de kayak...



On a droit au traditionnel tir à l'arc.

POWER CHALLENGE

Des p'tits trous, des p'tits trous, toujours des p'tits trous

MD · ACCOLADE/LUDI GAMES
Mai

Un dix-huit trous à la mesure des champions.

Les décors en 3D sont hyper-réalistes.

ANOTHER WORLD

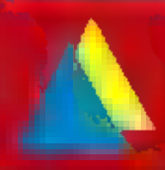
Je suis venu d'un autre monde !

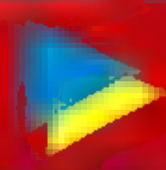
La présentation du jeu d'Eric Chahi est toujours aussi impressionnante. Les couleurs et les graphismes en 3D donnent au jeu un style particulier.

Lester Knight Chaykin va vivre une aventure des plus palpitantes.

COOL SPOT

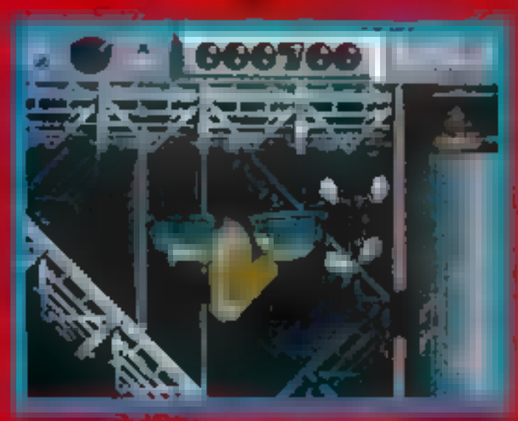
Non ! Il ne se mange pas !

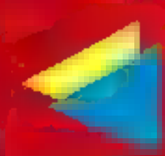




Ce personnage est l'œuvre du génial David Perry.

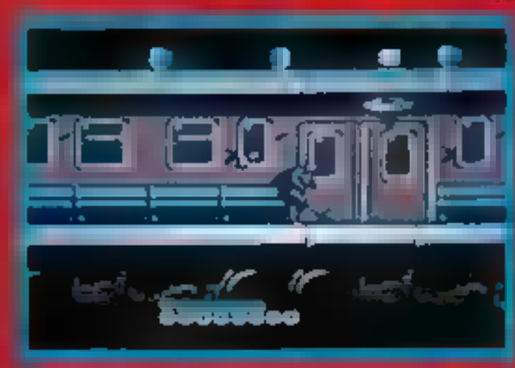
But du jeu : ramasser un nombre déterminé de pastilles rouges.



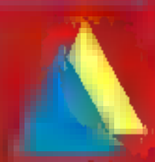


Doté d'une animation rapide et souple, Cool Spot devrait en faire rêver plus d'un.

SUPERMAN



Le super-héros n'hésite pas à prendre le train en marche pour affronter ses ennemis.



Le retour ! 18

Il n'hésite pas non plus à prendre ses ailes à son cou pour se lancer dans la bagarre.

Il se sert de ses poings comme d'une massue. Rien ne semble pouvoir lui résister.

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons et des promotions exclusives.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.

* Sauf sur les Consoles - * Remise différée.

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

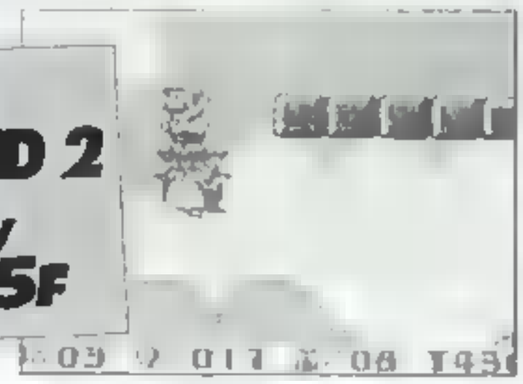
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

TINY TOON
Super Nintendo
~~499F~~ **445F**

STREET OF RAGE 2
Mégadrive
~~395F~~ **345F**

SUPER MARIOLAND 2
Gameboy
~~275F~~ **225F**



GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA
en participant au nouveau jeu VIRUS

MICROMANIA

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00**
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

COD	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐	Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo

MEGADRIVE

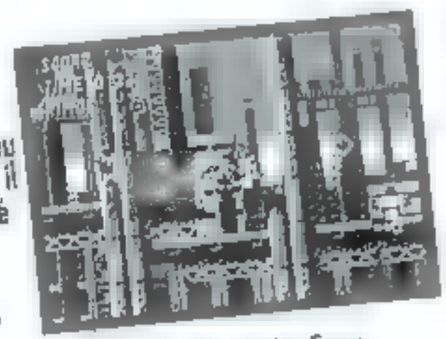
LE TOP 5 MICROMANIA

STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

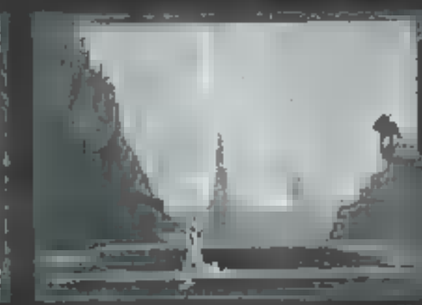
SONIC 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega.



MICKEY ET DONALD
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

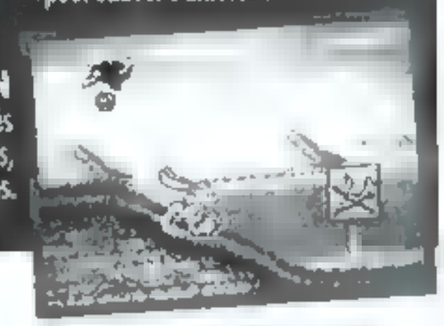
AMAZING TENNIS
3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.



OUT OF THIS WORLD
L'adaptation du Hit que [illegible] Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Megadrive. Une aventure démente ou vous êtes projeté dans un monde ou le danger surgira à chaque instant.

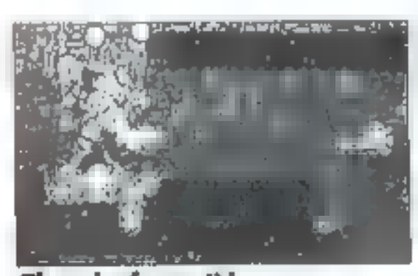
STRIDER 2
5 niveaux de folie avec un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera t-il suffisant pour sauver l'univers !

TINY TOON
Retrouvez v[illegible]ros de dessins animés d[illegible]s aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

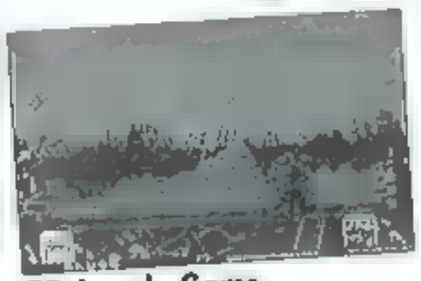


POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE ET [illegible] PRIX D'UN JEU DANS UN MAGASIN MICROMANIA TAPEZ 3615 MICROMANIA OU TELEPHONEZ A VOTRE MAGASIN MICROMANIA.

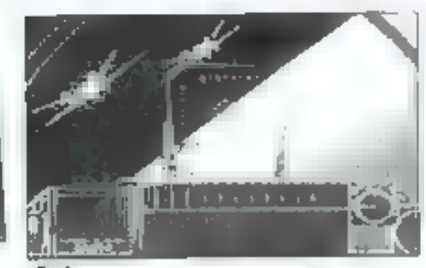
LES JEUX D'ARCADE



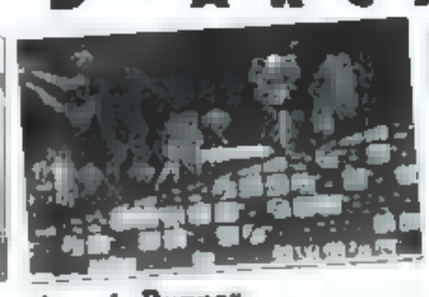
Thunderforce IV
La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin [illegible] niveau qui vous feront pâlir de peur !



T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à [illegible] rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



G Loc
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D: Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



Atomic Runner
Vous combattrez des extra-terrestres depuis les ruines Maya jusqu'aux entrailles de la Terre sur 7 niveaux fabuleux.

Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision! pour sauver la planète des griffes de Red Skull

Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combattre vous aurez toutes les armes classiques de Batman: les bat-boomerang, les bat-ficelles...

LES JEUX DE COMBAT

Fatal Fury
A 2 joueurs en d[illegible] "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde!

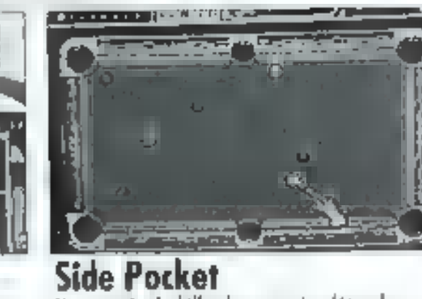
Ninja Gaiden
Vous incarnez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre [illegible] Dragon Puissant.

Shinobi 3
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis [illegible] vous disposez de nouvelles armes!

LES JEUX DE SIMULATION

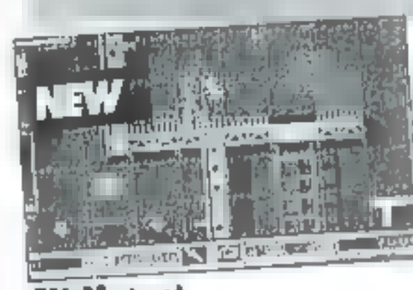
Lotus Turbo Challenge
8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2 , l'un contre l'autre !

F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose à découvrir de toute urgence !



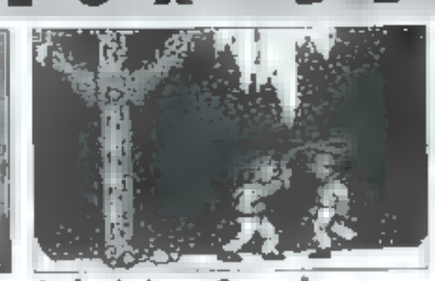
Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

LES JEUX DE PLATEFORME

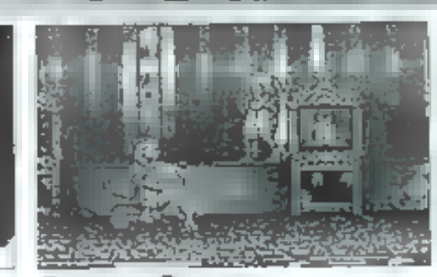


EX Mutant
Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir! Vous incarnez un ex mutant, et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.

Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles



Indy J. Last Crusade
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous [illegible] variés sont [illegible] menu !

Talespin
Un superbe jeu [illegible] plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

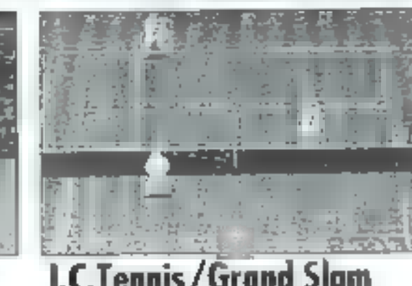
Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous !

LES JEUX DE SPORT

Mohamed Ali Boxing
Vous pourrez jouer seul ou à 2 joueurs . Cette simulation de boxe en 3 dimensions vous offre tous les coups de la boxe anglaise

PGA Tour Golf 2
7 parcours [illegible] golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 meilleure que le premier PGA.

All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain . Apprendre leurs meilleurs coups dans des matches 1 contre 1.



J.C.Tennis/Grand Slam
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.

European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!

Team USA Basketball
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team !!

MEGADRIVE

GENIAL !

Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement ! Le Control [illegible] parfaitement adapté pour votre Mégadrive.

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

PROMOTIONS MEGADRIVE

(Dans la limite des stocks disponibles)

Wonderboy 3	~~395F~~	199F
Turbo Out Run	~~395F~~	199F
Strider	~~395F~~	199F
Shadow Dancer	~~449F~~	199F
Moonwalker	~~395F~~	215F
Golden Axe 2	~~449F~~	249F
Marble Madness	~~395F~~	299F
Mercs	~~395F~~	199F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~395F~~	215F
Last Battle	~~395F~~	215F
Alisia Dragoon	~~449F~~	199F
Rambo 3	~~395F~~	199F
Super Hang On	~~449F~~	215F
Rings of Power	~~499F~~	199F

ACCESSOIRES MEGADRIVE

La City	399F
Action Replay Pro	499F
Extension Cord (Rallonge pour manette)	39F
Menacer	499F
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
Cable Péritel Megadrive	175F
Adaptateur Secteur universel	175F

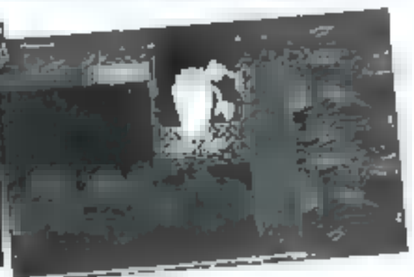
MICROMANIA

GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA

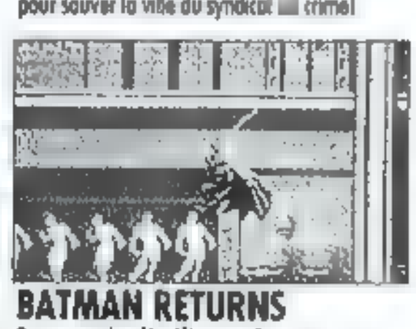
SONIC 2
Sonic nous revient pour de nouvelles aventures! Un super jeu de plateforme délirant.

STREET OF RAGE
Rejoignez deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville du syndicat [illegible] crime!



TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu [illegible] patience, c'est un vrai démon!

SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elémentaires.



BATMAN RETURNS
Batman a des démêlés avec Catwoman et Penguin, le plus meurtrier des duos.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GREENDOG
A travers 8 niveaux très fous, vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.

TALESPIN
Un superbe jeu de plat[illegible]ne ayant pour héros le célèbre Baloo.

LES SIMULATIONS DE SPORT

Out Run Europa
Préparez-vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !

Wimbledon Tennis
Smash aériens, services-canons, passings shots, un mode d'entraînement et 4 tournois

PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

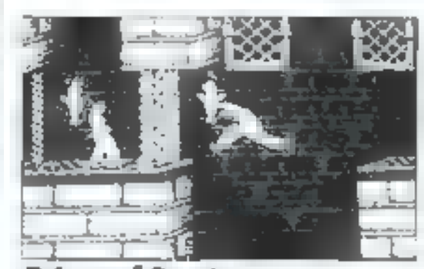
Chessmaster	~~245F~~	149F
Crystal Warriors	~~325F~~	149F
Dragon Crystal	~~245F~~	149F
Fantasy Zone	~~245F~~	149F
Halley Wars	~~245F~~	149F
Joe Montana Foot.	~~245F~~	149F
Pengo	~~215F~~	149F
Putter Golf	~~215F~~	149F
Slider	~~245F~~	149F
Solitaire Poker	~~245F~~	149F
Woody Pop	~~215F~~	149F

LES JEUX D'ARCADE

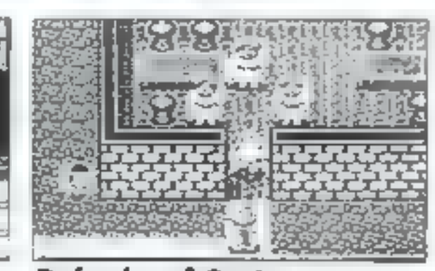
Lemmings
Les Lemmings sont en marche! Aidez les à creuser, à construire et à ouvrir leur route.

Super Off Road
Prenez le volant et foncez! Les défis de la course tout-terrain vous attendent.

LES JEUX D'AVENTURE



Prince of Persia
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des adversaires violents et de potions magiques.



Defender of Oasis
Un jeu de rôle dans lequel vous devez défendre le monde d'Oasis contre les forces du mal.

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear	99F
BIG WINDOW	149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.	
LE WIDE MASTER	99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear	
Adaptateur Cartouche MASTER SYTEM GAMEGEAR	99F
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear	

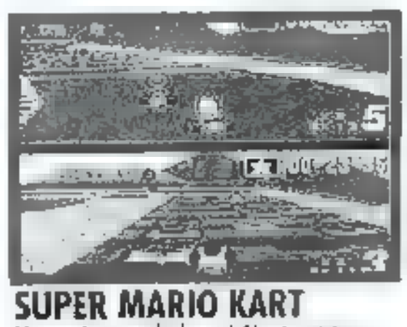
Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 36[illegible]5 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

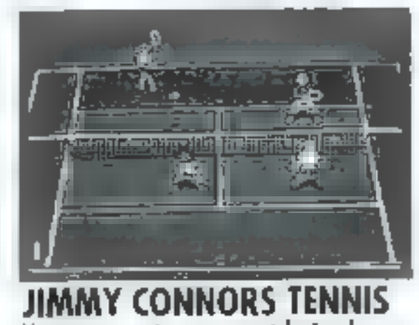
IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

SUPER NINTENDO

LE TOP 5 MICROMANIA



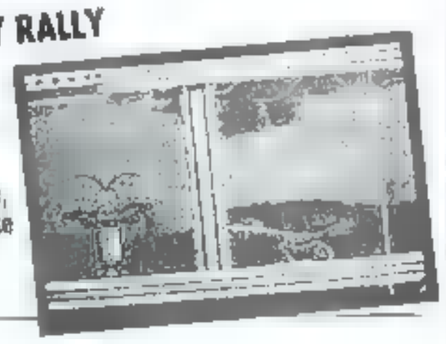
SUPER MARIO KART
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle: pas moins de [illegible] circuits pour tester vos talents de pilote!



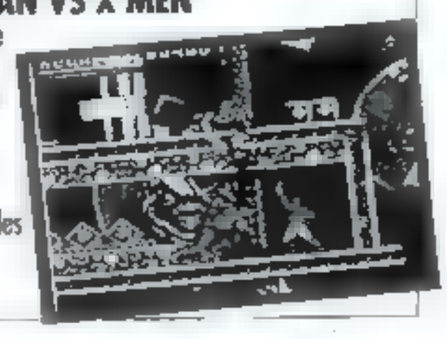
JIMMY CONNORS TENNIS
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs type de surface !

MAGICAL QUEST
Pluto [illegible] fidèle compagnon de Mickey a disparu! Magical quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie..

DEATH VALLEY RALLY
Beep -Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire!



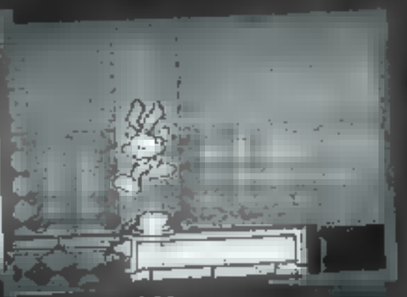
SPIDERMAN VS X MEN
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SUPER STAR WARS
14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire...

SONIC BLASTMAN
Vous devez libérer les rues des sales parasites! Vos adversaires ont une taille démesurée et il [illegible] un gros coeur pour être le plus fort !



TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans [illegible] aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

LES ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

L'ADAPTATEUR AD 29 pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française — **99F**

LA " CITY" — **399F**
Retrouverez toutes les sensations de l'arcade. Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions...

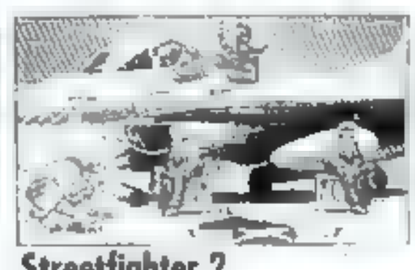
PRO PAD SV 334 Super Nintendo — **179F**
Manette transparente possédant toutes les options d'un bon control pad pour votre Super Nintendo

GAME COMMANDER — **195F**
Control pad pour super nintendo (options ralenti, tir normal, tir rapide (24 tirs par seconde) et tir automatique.

ACTION REPLAY PRO SUPER NINTENDO — **499F**
Plus de vie, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des Jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

LES JEUX DE COMBAT

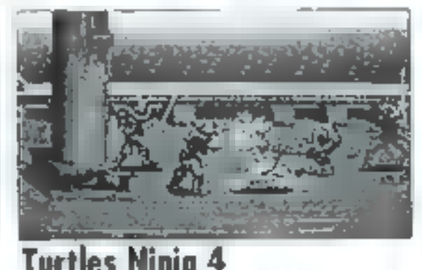
Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac [illegible] sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



Streetfighter 2
Vous pourrez choisir un combattant possédant ses propres techniques et coups bien particuliers. Un HIT !

Fatal Fury
A 2 joueurs en [illegible] "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde!

LES JEUX D'ARCADE



Turtles Ninja 4
La Statue de [illegible] Liberté a disparu! L'adaptation [illegible] ce jeu d'arcade [illegible] simplement fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja: Kowabunga !!!

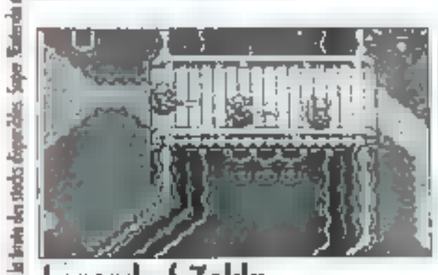
Wing Commander
Une action cinématique intense dans laquelle vous dirigez l'escadron Tiger Claw contre les forces de l'Empire Kilrathi.

Desert Strike
Pilotez votre Apache AH-64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable. [illegible] missions mettront vos nerfs à rude épreuve.

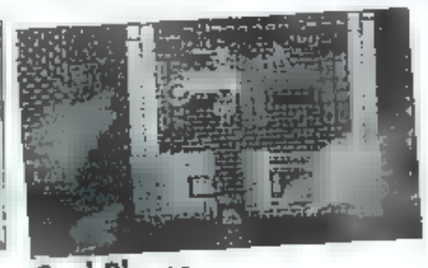
LES JEUX D'AVENTURE

Out of This World
Une aventure démente qui vous projete dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant..

Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez,évitez les pièges,trouvez les bons passages.

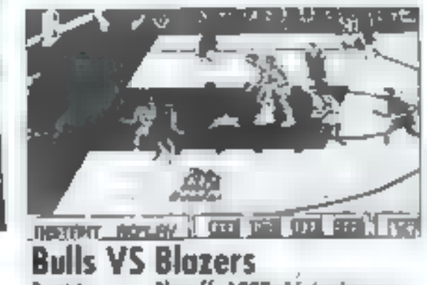


Legend of Zelda
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. A travers de vastes tableaux vous devrez explorer châteaux forêts et rivières pour parvenir à votre but.

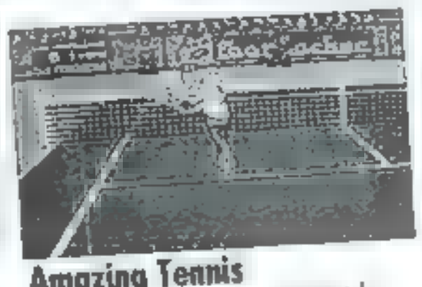


Soul Blazer
Pourrez vous vaincre Deathtoll ? Pour y parvenir , pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.

LES JEUX DE SPORT

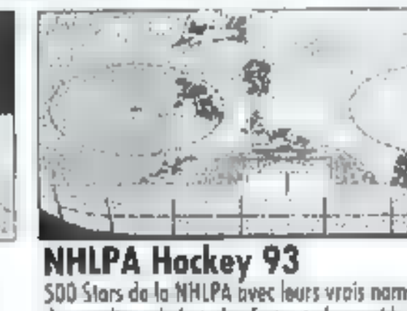


Bulls VS Blazers
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



Amazing Tennis
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon [illegible] quick.)

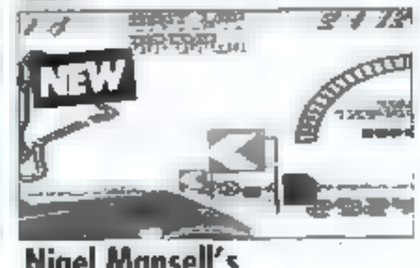
NCAA Basketball
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michaël Jordan n'a qu'à bien se tenir !



NHLPA Hockey 93
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!

NBA Basketball (Tecmo)
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.

Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football!! Le mot plus ultra en matière de football!!



Nigel Mansell's
De la vraie F1: vous choisissez les configurations de votre voiture et participez à 16 Grands Prix officiels avec les meilleurs adversaires du moment !

Hyper Volleyball
Jouez l'un contre l'autre à ce sport fascinant!! 5 différentes sortes de service, et 10 attaques différentes !

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables, pendant le cours de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo

SUPER NINTENDO

La "DYNA" ~~149F~~ 129 F

*Pulvérisez tous vos scores avec cette manette **hyper ergonomique** pour la Super Nintendo.*
***En plus** de toutes les caractéristiques du Control Pad d'origine, elle possède des **switchs** de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.*

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

PROMOTIONS SUPER NINTENDO

(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

Final Fantasy	~~499F~~	395F
Robocop 3	~~499F~~	349F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	349F
Dinocity	~~499F~~	349F
Strike Gunner	~~499F~~	349F
Race Drivin	~~499F~~	399F
Spanky's Quest	~~499F~~	349F
Faceball 2000	~~499F~~	299F
Kablooey	~~499F~~	199F
Pitfighter	~~499F~~	349F
James Pond Jr	~~449F~~	349F
Imperium	~~499F~~	399F

MICROMANIA

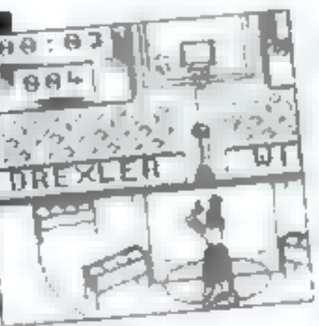
GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS

GAMEBOY

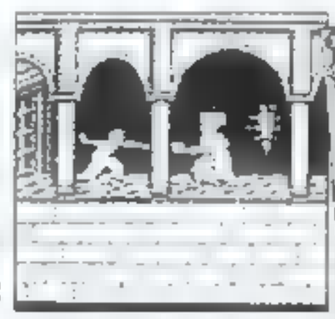
LE TOP 5 MICROMANIA

SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie.
Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes différents !

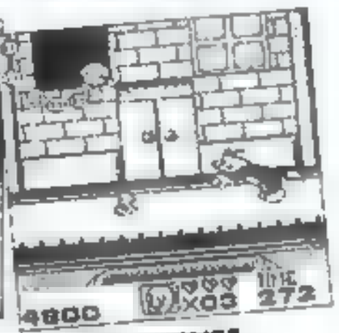
STARWARS
Pilotez ton Aile volante au coeur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.



NBA N2
Les Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves encore plus excitantes. A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1

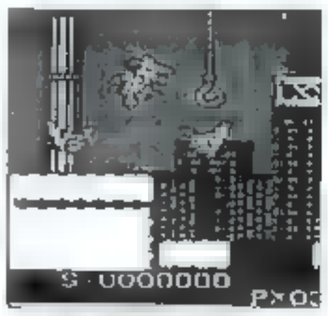


PRINCE OF PERSIA
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hors pair !

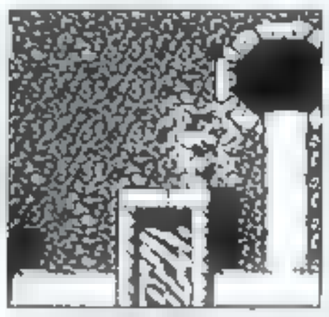


LOONEY TUNES
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig.. dans 7 histoires!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



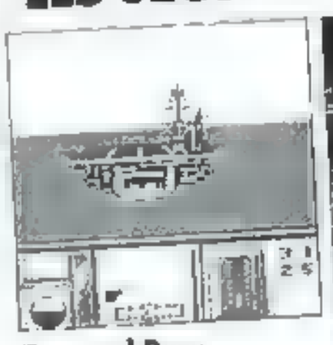
DARWING DUCK
Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres !



TITUS THE FOX
Un super jeu de plateforme pour 2 joueurs ! Vous partez à la conquête du monde sur 17 niveaux bourrés de salles secrètes!

TALESPIN
Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

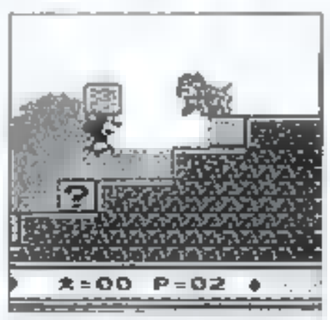
LES JEUX D'ARCADE



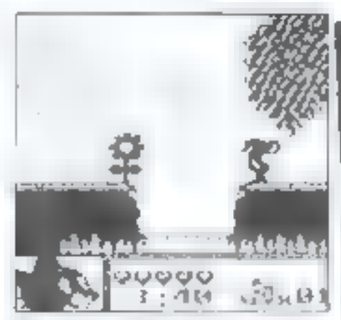
Turn and Burn
Une superbe simulation de vol sur gameboy. A bord d'un F14, vous allez affronter des MIG 27, MIG29, A6 INTRUDER.. Des combats aériens terribles et d'une réelle intensité.

T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator 1800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse, fusils...

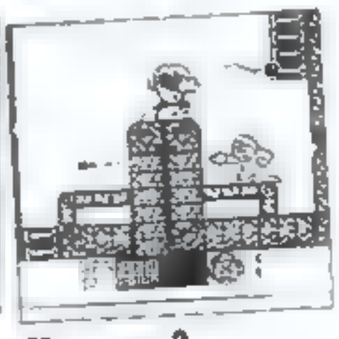
LES JEUX DE PLATEFORME



Mickey Danger. Chase
Aidez nos amis Mickey, Minnie et Goofy à retrouver le cadeau que Mickey voulait offrir à Minnie.

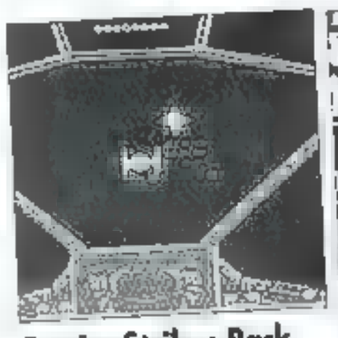


Tom and Jerry
Jerry doit avoir la visite de son cousin Tuffy: Mais il n'est toujours pas là ! Partez à la recherche de Tuffy en évitant les griffes de Tom.



Megaman 3
Une nouvelle aventure passionnante pour Megaman qui devra réduire en poussière les robots activés par Dr Wily!

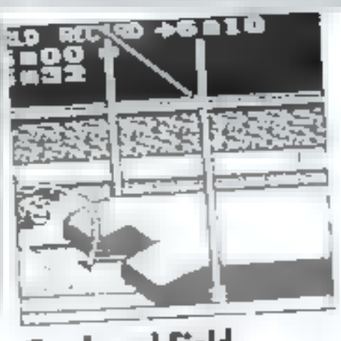
LES SIMULATIONS DE SPORT



Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N° 1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.

Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

Tip Off
Une simulation de basket vous offrant tous les coups du basket. 5 options de jeux possibles (tir au but, tournoi...)



Track and Field
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !

Ferrari GP Challenge
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix.

LES ACCESSOIRES GAMEBOY

NEW **HANDY BOY** — Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome	349F
LIGHT MASTER — Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.	99F
ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy	99F
ACTION REPLAY PRO GAMEBOY — Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.	349F
ACCUMULATEUR GAMEBOY — Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.	249F
ETUI GAMEBOY	89F
LOUPE + GAMELIGHT	129F
ADAPTATEUR AUTO	99F

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

NEWS

NINTENDO/BANDAI LE DIVORCE?

Jusqu'à présent, les produits Nintendo sont distribués en France par la société Bandai, ce qui veut dire que Nintendo n'a pas de filiale française. Or, le "Nouvel Observateur" du 4 février a lâché une véritable bombe: Nintendo abandonnerait Bandai pour se distribuer tout seul. La société du père Mario aurait donc décidé d'attaquer "sérieusement" le marché français et même européen. Car notre confrère "CTW", un hebdomadaire britannique lu par tous les professionnels européens du monde vidéoludique, a annoncé dans son édition du 8 février une situation identique en Angleterre et en Belgique, pays dans lesquels Nintendo est également distribué par Bandai. Tout ceci n'a été pour le moment ni démenti, ni confirmé par Bandai (France et Angleterre), mais des informations provenant de source fiable semblent donner raison aux journalistes du "Nouvel Obs" et de "CTW". Quelles seraient alors les conséquences pour nous, consommateurs? Eh! bien c'est très simple, avec un contrôle plus direct du marché, l'agressivité de Nintendo ne pourra qu'en être renforcée: présence publicitaire encore plus importante, prix éventuellement corrigés à la baisse (NDR: ce serait une excellente idée, surtout en ce qui concerne les cartouches...). Tout ceci ne pourrait qu'être positif et tout le monde serait content. Sauf un. Sega.

C'EST LUI! C'EST LE GAGNANT!

Robby: Tu es le grand gagnant de cette finale. Peux-tu nous dire ton nom, ton âge et où tu habites?
Le gagnant: Je m'appelle donc Vincent Noiret, j'ai 23 ans et j'habite à Aubervilliers, dans la Seine-Saint-Denis.
Robby: Est-ce que ce résultat va te pousser à te lancer dans une autre compétition en 1993?
Vincent: Je passe beaucoup de mon temps à jouer, mais uniquement dans le but de préparer un concours.
Robby: Quelle(s) console(s) possèdes-tu?
Vincent: Une NES et une Lynx.
Robby: Quels sont tes jeux préférés?
Vincent: Si je dois en choisir un, je citerai un jeu maintenant ancien mais qui reste pour moi la référence absolue et qui m'a donné le goût des jeux vidéo: Pac Man.
Robby: Je crois d'ailleurs qu'il t'est arrivé quelque chose grâce à Pac Man. Raconte-nous...
Vincent: Il y a dix ans, j'ai disputé le championnat de France de Pac Man que j'ai remporté. Je suis aussi arrivé deuxième au championnat du monde.
Robby: Eh! bien, bonne chance et bon voyage aux Etats-Unis.

CHAMPIONNAT NINTENDO: LES RESULTATS

Dimanche 31 janvier 1993. Dix-sept heures. La finale du championnat de France des jeux vidéo Nintendo vient tout juste de démarrer. Nous sommes sur le stand Nintendo/Bandai, au Salon du jouet, qui se déroule comme chaque année à Villepinte, près de Paris. L'excitation est à son comble. Les visiteurs sont déchaînés. Qui va remporter le voyage aux Etats-Unis pour deux personnes? Les dix prétendants au titre de grand champion viennent des six coins de l'Hexagone et ne se ressemblent pas: âge, taille, corpulence, profession, tout les différencie. Parmi eux, on découvre Julien Larcher. Il a onze ans et il habite Carcassonne. C'est le plus jeune. Il est venu et il affronte vaillamment ses adversaires, presque deux fois plus grands que lui. Bravo!

En revanche, on regrette qu'il n'y ait pas une seule fille en compétition. Qu'est-ce que cela veut dire? Que les filles ne jouent pas aux jeux vidéo? Qu'elles ne sont pas aussi douées que les garçons? Mesdemoiselles, réveillez-vous, que diable! Montrez-nous de quoi vous êtes capables! Notre Calamity Jane nationale ne vous donne-t-elle pas l'exemple? Finalement, après une lutte acharnée sur Super Mario 3, Pinbot et Dr Mario, le meilleur des meilleurs s'est détaché du lot.

Mais ce n'était pas encore fini pour lui. Car à peine avait-il lâché son joypad que notre rédac'chef adjoint, le bien-aimé Robby, lui tombait sur le paletot pour recueillir ses impressions "à chaud".

Larcher. C'est le plus jeune. Il a onze ans et il habite Carcassonne.

LE PREMIER JEU ELECTRONIQUE A CODES-BARRES

Voici sans aucun doute le jeu électronique le plus original de ces dernières années: Barcode Battler. Bien que pourvu d'un écran à cristaux liquides, ce n'est pas une console portable mais un jeu électronique qui se contente d'afficher des points. Le principe de jeu est simple: on dispose d'un certain nombre de points de vie et il faut affronter un ennemi géré par Barcode Battler. Des points d'attaque et de défense représentent votre force et votre capacité à vous protéger. Mais comment joue-t-on, me demanderez-vous? Fermez les yeux et écoutez bien. Une fente sur la face avant permet de "lire" des cartes de jeu fournies avec l'appareil sur lesquelles sont imprimés des codes-barres. Et ce sont ces codes-barres qui déterminent le nombre de points qui vous est attribué. Selon la carte, vous êtes guerrier ou magicien, ce qui influe sur votre façon de vous battre. Mais là où ça devient intéressant, c'est lorsqu'on joue à deux. Car il faut savoir que le Barcode Battler peut lire N'IMPORTE QUEL CODE-BARRE trouvé dans le commerce. C'est-à-dire que vous prenez une boîte de biscuits, vous découpez le code-barre, vous le collez sur une carte de jeu et vous venez de créer un personnage! Les caractéristiques étant différentes pour chaque code-barre, vous pouvez créer autant de personnages qu'il

Génial : le jeu électronique fonctionne avec n'importe quel code-barre!

existe de codes-barres! Et comme pour battre votre adversaire, il suffit bien souvent d'avoir le personnage le plus fort, à vous, donc, de trouver le produit qui offre le code-barre le plus intéressant, sans lui en dévoiler la provenance! L'idée est géniale et ce pour deux raisons principales: il existe un nombre incroyable de codes-barres sur le marché et, surtout, ils coûtent bien moins cher qu'une cartouche de jeu... Un peu de patience tout de même: Barcode Battler, qui sera vendu chez les marchands de jouets pour environ 350 F, ne devrait pas être disponible avant cet été.

Mais ce n'est pas tout: d'après notre confrère britannique "CTW", Namco aurait développé, pour le compte de Nintendo, un accessoire permettant d'utiliser cette technique avec des cartouches de jeux: un base-ball et une course de chevaux seraient en préparation... Nous ne manquerons pas de vous tenir au courant dès que nous en saurons un peu plus.

NEWS

AFFAIRES A FAIRE A CHATEAU-GONTIER

Que les Gastrogontériens se réjouissent! Hein, quoi, comment? J'explique: les Gastrogontériens sont les habitants de Château-Gontier, bourgade qui se trouve dans la Mayenne. La Mayenne, c'est tout à la fois une rivière, une ville et un département dont les deux sous-préfectures sont justement Mayenne et Château-Gontier. Ça va mieux, vous me suivez maintenant? Alors, on continue. Il y a aussi Laval qui, en plus d'être un club de foot, se trouve être la préfecture du département de la Mayenne. [NDR: ça va durer longtemps?]. OK, j'entre dans le vif du sujet: que tous les passionnés de micros et de consoles qui habitent dans la région de Château-Gontier se rendent le dimanche 25 avril 1993 entre 10 et 19 heures à la halle du Haut-Anjou dans le parc Saint-Fiacre situé sur les bords de (de quoi? hein? hein?) de la Mayenne. C'est là que se déroulera la seconde Bourse micro-informatique organisée par les étudiants en BTS Action commerciale du lycée Victor Hugo et le Rotary Club de Château-Gontier. C'est l'occasion rêvée de se procurer du matériel d'occasion à petit prix ou encore d'y revendre le micro ou la console qui traîne dans une armoire depuis des mois. Enfin, c'est l'opportunité de faire des rencontres, d'établir des contacts avec d'autres passionnés pour, par exemple, s'échanger des cartouches. Pour en savoir plus: lycée Victor Hugo, Rue du Général Lemonnier, BP 209, 53 204 Château-Gontier cedex. Tél.: (16) 43.70.43.40.

MAQUETTES, MODELES REDUITS ET JEUX DE REFLEXION S'EXPOSENT

Le 14e Salon International de la maquette et du modèle réduit se déroulera du 10 au 18 avril 1993 (de 10 à 19 heures, nocturne jusqu'à 22 heures le vendredi 16) dans le hall 1 du Parc des expositions de la Porte de Versailles. Toutes les formes de modélisme et de maquettisme seront représentées: automobile, avion, train, bateau, figurine. Cette manifestation accueillera le 8e Salon des jeux où l'on pourra s'initier à toutes sortes de jeux de société et de réflexion: jeux de stratégie, d'histoire, de simulation, de chiffres, de lettres, etc. A côté des stands traditionnels, un plan d'eau permettra de voir évoluer les bateaux, un espace aérien sera réservé aux avions, hélicoptères et autres planeurs, et les voitures de course auront droit à un véritable circuit. Une bourse d'échanges est organisée les deux derniers jours. Pour plus de renseignements: Comité des expositions de Paris, tél.: (1) 49.09.60.82.

4 D'OR: LES RESULTATS

Il existe en France deux remises de prix destinées à consacrer les meilleurs jeux vidéo, qu'ils tournent sur micros ou consoles. Il y a tout d'abord les Tilt d'or, manifestation qui a lieu à la fin de chaque année. Alors que les journalistes de "Tilt" s'occupent d'élire les meilleurs jeux micro, ce sont ceux de "Consoles+" (nous!) qui consacrent les meilleurs jeux sur consoles. Plus récemment sont apparus les 4 d'or, décernés par notre confrère "Génération 4". Et c'est le 3 février qu'ils ont été remis, lors d'une grande soirée organisée à Euro Disney. Voici donc les résultats (consoles seulement).

- Meilleur jeu de plates-formes: Sonic 2 de Sega pour Megadrive, Master System et Game Gear.
- Meilleur jeu d'aventure/réflexion: Zelda III de Nintendo pour Super Nintendo.
- Meilleur jeu de sport: Team USA Basketball d'Electronic Arts pour Megadrive.
- Meilleur jeu de simulation: Pilotwings de Nintendo pour Super Nintendo.
- Meilleur beat-them-all: Street Fighter II de Capcom pour Super Nintendo.
- Meilleur éditeur: Capcom.

BATTERIES SOLAIRES POUR GAME BOY

Il existe à présent un bon paquet de batteries rechargeables pour consoles portables. Mais en voici une qui sort du lot: le Solar Boy. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un accu destiné à la Game Boy qui a la particularité de fonctionner à l'énergie solaire. En plein jour, l'énergie transmise par la lumière sert à faire fonctionner la console. Elle est également emmagasinée dans le Solar Boy grâce à un capteur. Lorsque l'obscurité devient trop importante, elle est alors restituée et le joueur n'y voit que du feu! Le Solar Boy est commercialisé par SMPJ pour un peu moins de 300 F.

Une batterie rechargeable, c'est encore plus économique quand elle fonctionne à l'énergie solaire!

DEBARQUEMENT

Le puissant éditeur américain Acclaim débarque en France pour y distribuer lui-même ses produits. Il s'est notamment fait connaître par ses adaptations de films à grand succès (Terminator 2, Alien 3, Back to the Future 3...) et de la fameuse série télévisée "The Simpsons". A l'heure actuelle, nous n'en savons guère plus mais nous vous en dirons davantage dans le prochain numéro.

UNE CONSOLE PORTABLE SUR LA TELE!

Le principal reproche que l'on puisse faire à une console portable, c'est qu'on ne peut pas la brancher sur un écran de télévision. Imaginez un formidable accessoire, un câble magique qui permette de relier sa portable à la petite lucarne: on emporterait sa portable pour jouer dehors et, à la maison, on s'installerait confortablement devant le poste de télévision, la portable se transformant pour l'occasion en joypad. Ce serait-y pas génial, ça? Pour le moment, les seuls à profiter d'un tel système (car il existe, ce système, que ce soit pour connecter une Game Boy, une Game Gear ou une Lynx!) sont les éditeurs de jeux et la presse spécialisée (nous, quoi!).

Seule solution pour le commun des mortels (vous!): trouver une console portable qui soit à l'origine conçue pour être utilisée sur un écran de télé. C'est le cas de la Newten Boy qui dispose d'un écran couleur à cristaux liquides. Elle utilise des cartouches spécifiques et, grâce à un adaptateur, la compatibilité NES est assurée. Ce dernier point est annoncé par le constructeur, mais je vous promets de le vérifier dès que la Newten Boy sera disponible. Et c'est là que le bât blesse: la disponibilité. SMPJ, la société qui aimerait le distribuer en France, n'est pas encore en mesure d'annoncer une date. Mais ce ne serait que l'affaire de quelques mois, voire quelques semaines. Messieurs dames de SMPJ, dépêchez-vous, on a hâte de l'essayer, cette Newten Boy!

Dans le même ordre d'idées, voici la Newten Boy II. Cette fois, il s'agit d'une console de salon, mais de la taille d'une Game Gear, avec un joypad intégré ou, si vous préférez, d'une portable sans écran LCD. L'intérêt? Attendez, je n'ai pas fini: les cartouches utilisées sont les mêmes que celles de la Newten Boy I.

Enfin, la connexion avec la boîte à images (le poste de télé) se fait grâce à une antenne, donc sans fil! Il s'agit donc d'une console de salon qui s'utilise comme une portable et qui en a l'apparence. De plus, la commercialisation de la Newten Boy II (toujours par SMPJ) est prévue pour très bientôt, à un prix inférieur à 400 F. Et encore une fois, je vous promets d'en faire le test dès que j'aurai réussi à mettre la main sur un exemplaire.

ESPACE 3 quality

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 2 manettes + Mario IV 1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette + Street fighter 2 1 380 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F
SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY	495.00	PLAY ACTION FOOTBALL	469.00
ADDAMS FAMILY 2	495,00	POWER MOVES	495.00
AMAZING TENNIS	495,00	PUSHOVER	495,00
BATMAN RETURN	TEL	Q BERT 3	495,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	RAMPART	495,00
BATTLETOADS	TEL	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RIOT	495,00
BULL VS BLASERS	495,00	ROBOCOP 3	495,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIM CITY	469,00
CHESTER CHEETAH	549.00	SIM EARTH	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SIMPSONS NITEMARE	495,00
COOL WORLD	495.00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
CONTRA III	495,00	SKULJAGGER	495,00
FATAL FURY	TEL	SONIC BLASTMAN	495.00
FINAL FANTASY 2	549,00	SOUL BLAZER	449,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
GAME GENIE (SNES)	549.00	SPANKING QUEST	490,00
GOAL	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
GODS	495.00	STAR FOX	TEL
GUN FORCE	495,00	STREET COMBAT	TEL
HIT THE ICE	TEL	SUPER BATTLE TANK	469,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JOE & MAC	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
JOHN MADDEN 93	495.00	SUPER GOAL	495.00
KABLOO EY	495,00	SUPER STRICKE EAGLE	TEL
LETHAL WEAPON 3	495,00	SUPER VALIS IV	TEL
MARIO IS MISSING	TEL	TAZMANIA	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	539.00	TERMINATOR	495.00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	TERMINATOR 3	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	THE DUEL	495,00
NBA BASKET BALL	529.00	TOM & JERRY	495.00
NHLPA 93	495,00	TURTLES IV	495,00
OUTLANDER	TEL	UNIVERSAL SOLDIER	TEL
OUT OF THIS WORLD	469.00	WARP SPEED	495,00
PHALANX	449,00	WINGS COMMANDER	539,00
PILOT WINGS	449,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	TEL	MARIO KART	449,00
ACTRAISER	395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ARCANA	349,00	PIT FIGHTER	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBAL	250,00	POPULOUS	299,00
DESERT STRIKE	449,00	RACE DRIVIN	345,00
FINAL FIGHT	449,00	STAR FOX	TEL
F ZERO	390,00	STREET FIGHTER II	390,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SUPER R TYPE	299,00
GRADIUS III	299,00	UN SQUADRON	449,00
JAMES BOND JR	345,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** 329 F

☞ **MANETTE PRO 5** : 349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **BATTERY PACK** 149 F
+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY

☞ **2 MANETTES PRO 6 SANS FIL** 299 F
+ CONTOLEUR INFRAROUGE POUR MEGADRIVE

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 89 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

SUPER FAMICOM

STAR FOX	TEL	OUT OF THIS WORLD	449,00
ADVENTURE OFSANDIEL	495,00	PARODIUS	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	PHALANX	495,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POPULOUS II	549,00
COMBATRIBES	490.00	POWER ATHELETE	469,00
CONTRA SPIRIT	469,00	RAMNA 1/2	490,00
COSMOGANG THE VIDEO	490,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
2020 SUPER BASEBALL	TEL	RUSHING BEAT 2	549,00
DRAGON DALL 2	TEL	SKY MISSION	495,00
EXHAUST HEAT 2	TEL	SONG MASTER	449,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
HUMAN GP	490,00	SUPER PANG	490,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER TETRIS	TEL
LOONEY TOON	495,00	SUPER VOLLEY BALL 2	590,00
MICKEY MAGICAL ADVENTURE	539,00	TINY TOON	549,00
NIGEL MANSEL GP	TEL	VALKEN	549,00
		WORLD CLASS RUGBY	590,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	350 F	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	STREET FIGHTER II	549,00
FLYING HERO	395,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
HOOK	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
IMPERIUM	250,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
DRAGON'S LAIR	549,00	SUPER SWIV	439,00
JIMMY CONNORS	419,00		

GAME BOY

GAME GENIE 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILLY	239,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALIEN 3	239,00	MR DO	239,00
ALL STAR CHALLENGE II	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
ALLEWAY	195,00	OUT OF GAS	239,00
ALTERED SPACE	150,00	PIT FIGHTER	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEETLE JUICE	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BEST OF THE BEST	239,00	ROBOCOP II	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	ROGER RABBIT	239,00
BURGERTIME	195,00	R TYPE II	199,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SIMPSONS	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SIMPSONS 2	239,00
CHESSMASTER	239,00	SOCCERMANIA	195,00
DARKMAN	195,00	SPEEDBALL 2	239,00
DOCTOR FRANKEN	239.00	SPIDERMAN 2	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	STAR WARS	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DUCK TALES	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	SUPER RC PRO AM	140,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SWAP THING	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
GREMLINS 2	220,00	TERMINATOR II	239,00
HOOK	239,00	TINY TOON	239,00
HUMANS	239,00	TOM & JERRY	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	239,00	TOP GUN	239,00
JOE MAC	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TRACK FIELD	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	ULTIMA	259,00
KINGDOM CRUSADE	239,00	WAVE RACE	239,00
LOONEY TUNES	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORD ZAPP	239,00
MEGAMAN 2	239,00	XENON 2	239,00
MEGAMAN 3	259,00	YOSHI	195,00
MICKEY MOUSE 2	195,00	YOSHI COOKY	195,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ALIEN 3	385,00	GREEN DOG	379,00	RUGBY II	TEL
AMAZING TENNIS	TEL	HOME ALONE	385,00	SHINOBI 2	425,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	INDIANA JONES	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JAMES BOND	TEL	SLIM WORLD	385,00
BART SIMPSON	385,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BATMAN REV. JOKER	385,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LAND STAIKER	449,00	SPLATTER HOUSE III	TEL
BOND 007	385,00	LEMMING	425,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	LITTLE MERMAID	379,00	SUPERMAN	385,00
CHUCK ROCK	385,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER SMASH TV	385,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	MENAGER + cartouches 8 jeux	469,00	TALE SPIN	385,00
CRUE BALL	345,00	MICKEY CASTLE	249,00	TAZMANIA	389,00
CRYING	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	NHL PA HOCKEY	369,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	425,00	THUNDER FORCE IV	385,00
FATAL FURY	495,00	OUT OF THIS WORLD	TEL	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
FLASHBACK	TEL	OUT RUN 2019	TEL	TINY TOON	TEL
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	PREDATOR 2	395,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	POWER MONGER	385,00	WORLD CUP SOCCER	250,00
G LOC	385,00	RISKY WOOD	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
GOLDEN AXE III	TEL	RAMPART	399,00	X MEN	TEL
GRAND SLAM	299,00	ROAD RASH II	385,00		

MEGA PROMO !

SONIC 2	299 F	STREET OF RAGE 2	379 F
BLOCK OUT	99,00	KID CHAMELEON	190,00
ALISIA DRAGON	199,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
ARROW FLASH	149,00	MERCS	149,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
AYRTON SENNA GP	290,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BADOMEN	190,00	ZERO WING	149,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
BUBSY	379,00	ROAD RASH	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
CRACK DOUWN	150,00	SONIC	150,00
DARIUS II	190,00	STIDER (cartouche française)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	SUPER MONACO GP	199,00
EA ICE HOCKEY	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDERFORCE III	259,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TOE JAM EARL	199,00
GYNOUG	199,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
HELL FIRE	190,00	UNDEADLINE	190,00
J MADDEN 92	199,00	VERITEX	179,00
JORDAN VS BIRD	295,00	WANI WANI WORLD	190,00
KLAX	149,00	WONDERBOY 3	150,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RADIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F
+ Alimentation 220 V

NEO GEO + PRISE PERITEL 2 490 F
+ NAM 1975 + Alimentation 220 V

MANETTE 420 F
MEMORY CARD 199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	690,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1390,00
MUTATION NATION	1390,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1490,00
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY..ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVIDER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	245,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	450,00
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	489,00
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	489,00
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... **Prénom** : .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... **Ville** :.....
AGE : ..... **Téléphone** : .....

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ SUPER FAMICOM ❑ MEGA CD ❑
SUPER NES ❑ NES ❑ GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire
❑ Contre-remboursement + 35 F
❑ Carte bleue

Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

C+18

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

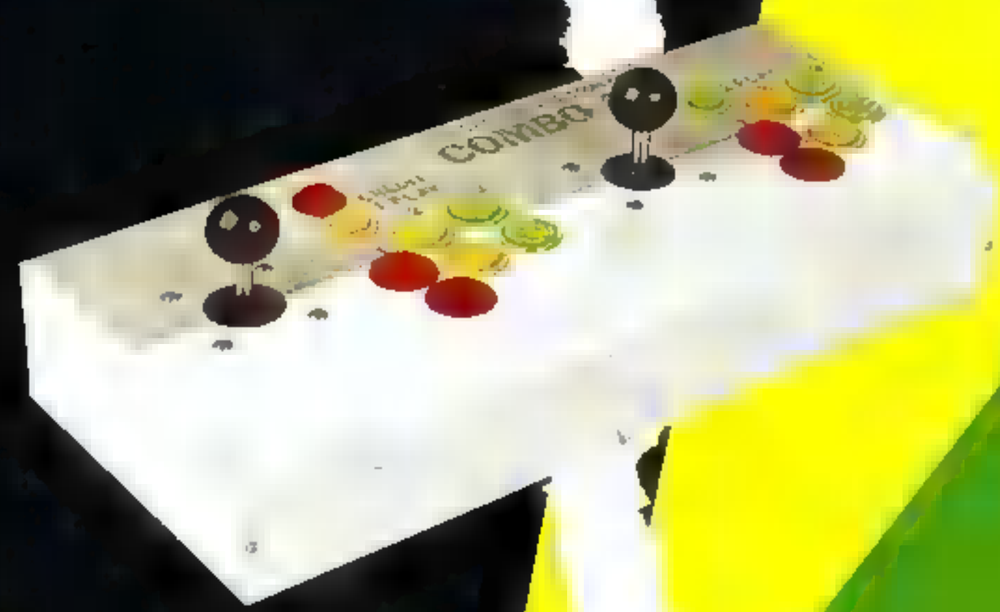
Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaéires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

SUPER CONCOURS CONSOLES + & SOFTAGE

1er Prix :
UNE CONSOLE COMBO AV + STREET FIGHTER II ALPHA

2ème Prix :
UNE MEGADRIVE + UN JEU

3ème Prix :
UNE GAME BOY + UN JEU



Pour participer, c'est facile, il te suffit de répondre aux 3 questions suivantes

1ère QUESTION

SUR UNE COMBO AV COMBIEN Y-A-T-IL DE BOUTONS JAUNES ?

a) 4
b) 5
c) 6

2ème QUESTION

QUE SIGNIFIENT LES INITIALES S.T.U. ?

a) STRA-TO-UNIVERSAL
b) SOFT TEAM UNITED
c) SHOOT THEM UP

3ème QUESTION

DANS CONSOLES + N° 15, COMBIEN Y-A-T-IL D'ÉCRANS POUR LE TEST STREET FIGHTER II SUR COMBO ?

a) 10
b) 12
c) 15

*Adressez vos réponses sur **carte postale** avant le 9/04/93 minuit (le cachet de la poste faisant foi) à :*
SUPER CONCOURS CONSOLES + / SOFTAGE 9-13, rue du Colonel Pierre Avia - 75015 PARIS
en indiquant clairement le choix des réponses a, b, c en rapport avec la question correspondante
*ainsi que vos **nom, prénom et adresse**.*

ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »

EXCEPTIONNEL !

- CONSOLE 60 Hz - STEREO
- 2 JOYSTICKS "QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR PAR PLAYER.
- LIVREE AVEC ALIMENTATION ET CABLE PERITEL
- ACCEPTE TOUTES LES CARTES "JAMMA"

IMPORTATEUR EXCLUSIF EN FRANCE

SOFTAGE / 21 36 37 71

FAX. 21 35 13 90

REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS !

MARIO PAINT

UNE UTILISATION TRES AGREABLE

Une fois de plus, la loi de la concurrence a fait son œuvre entre les deux géants des jeux vidéo, Sega et Nintendo. Art Alive sur Megadrive, commercialisé depuis six mois, s'attaquait à un nouveau domaine du monde des consoles : le dessin. Mais Sega s'était alors contenté de sortir une simple cartouche sans accessoire. Le maniement au joypad se révélait difficile et l'intérêt s'en trouvait limité. Avec Mario Paint, Nintendo marque des points... et prouve sa supériorité. Mario Paint est bien plus qu'un simple logiciel de dessin: il vous est possible de créer des animations, des musiques et de colorier des dessins préenregistrés, grâce à une souris fournie avec la cartouche, grande première dans le monde des cartouches éducatives !

Une grande première en France : les souris débarquent sur console ici livrée avec Mario Paint.

Dans la boîte, en plus de la cartouche, on trouve une souris et son tapis en plastique. Cet accessoire permet une utilisation très facile du logiciel et se révèle beaucoup plus ergonomique pour dessiner que le joypad (je signale au passage que Sega compte aussi en sortir une). Elle possède deux boutons et servira pour d'autres jeux à venir sur SNES (elle marche déjà avec Populous). A noter la présence d'un réglage de vitesse du curseur. Nintendo a même prévu un petit "divertissement électronique". Il s'agit de tuer des mouches et autres insectes avec une tapette (non Banana ! On ne t'a pas appelé !). Il est évident que cela sert plus à apprendre à se servir de la souris qu'à se distraire. Une bonne note, donc, pour la maniabilité, qui se révèle parfaite.

La partie dessin est celle qui offre le plus de possibilités. Vous disposez de 16 couleurs de base. Les accessoires proposés sont classiques : trois épaisseurs de crayon, un vaporisateur, un pinceau, plusieurs gommes, un sélectionneur, un traceur de cercles et de rectangles. On regrettera l'absence de la fonction Zoom. En revanche, vous disposez d'une centaine d'icônes prédessinées que vous pouvez utiliser dans vos dessins. Et on ne s'arrête pas là ! Vous avez un créateur d'icônes à votre disposition. Vous pouvez donc stocker jusqu'à 15 icônes. Grâce à un cadre "zoomé" où vous inscrivez un par un les pixels de l'icône. Vous pouvez aussi récupérer les icônes proposées par la cartouche, sauvegarder les vôtres, mais aussi vos dessins, accompagnés d'une animation et d'une bande-son. Malheureusement vous ne pourrez conserver qu'une seule sauvegarde, la pile-mémoire de la cartouche prévue à cet effet n'étant pas assez étendue. Mais Nintendo pare à cette défaillance en vous conseillant de conserver vos dessins sur cassette VHS.
Bref, vous avez sous la main tout ce qu'il vous faut pour afficher votre génie.

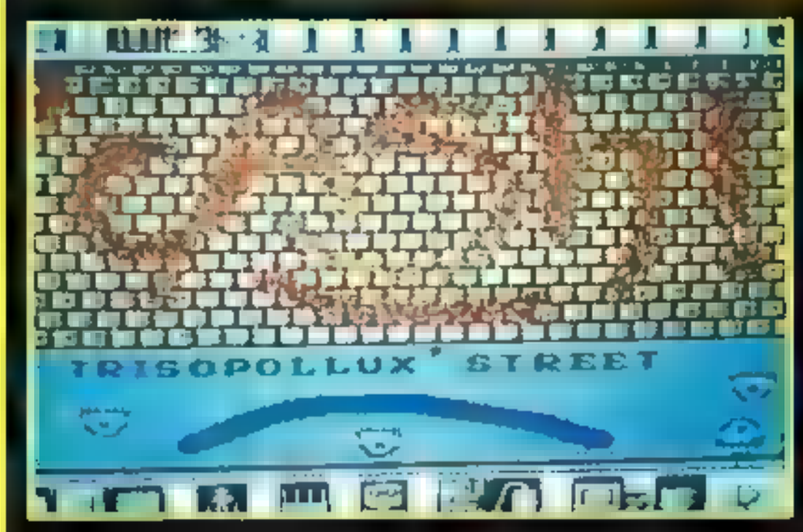
PETER DONNE SON AVIS

Certes, les amateurs de jeu pur et dur ne s'amuseront pas plus de cinq minutes avec Mario Paint. Mais c'est un excellent logiciel éducatif. Et ce pour deux raisons. Premièrement, sa très grande simplicité d'utilisation le rend accessible aux plus petits. Secondement, les possibilités de dessiner, animer et faire de la musique en font un logiciel très complet. Avis donc aux parents : voici une très bonne cartouche, qui vous montrera que les consoles peuvent aussi élaborer des produits éducatifs.

MARIO P

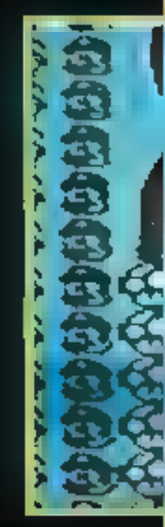
LE PLOMBIER ITALIEN PRE

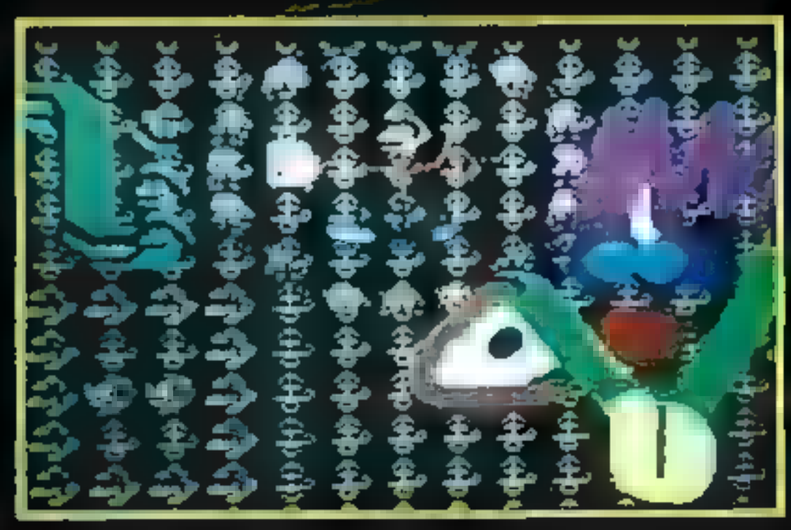
MARIO PAINT CONSERVE (mais oui, mad



Sur cette photo, le fond en brique a été réalisé grâce à une peinture d'icône. Admirez le tag qui se détache sur le mur.

Vous pourrez utiliser les icônes de la même manière que les crayons, c'est-à-dire que vous pourrez les sélectionner une par une et, comme ici, utiliser une option qui permet de les reproduire à l'infini sur une ligne pour en faire le fond de votre écran.





Cette option permet de visualiser votre dessin dans son entier, en supprimant tous les accessoires de dessin habituellement présents à l'écran.

PAINT
ND LES PINCEAUX

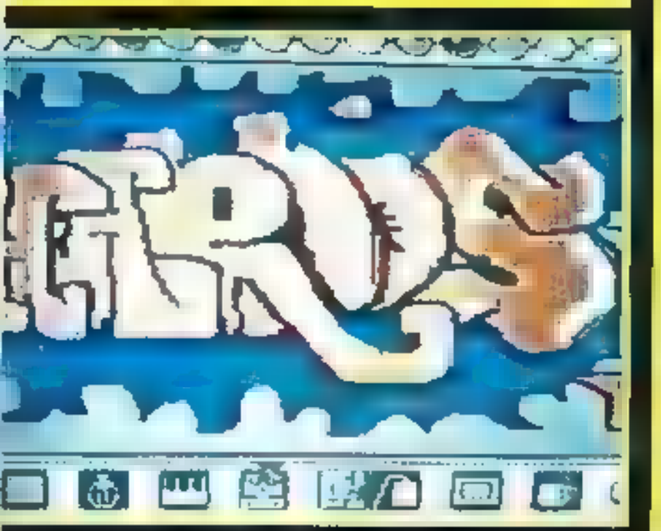
MAMAN, 'GA'DE LES BO DESSINS!

A qui s'adresse Mario Paint? A tout le monde! Certes, même si les accessoires et les icônes sont en nombre suffisant, vous vous trouverez limité par le nombre de couleurs. Il faudra donc être déjà initié au dessin pour réussir une œuvre qui ne fasse pas "enfantin". Vous me direz: pourquoi, compte tenu des excellentes capacités graphiques de la machine, ce logiciel ne propose-t-il que 16 couleurs (alors que la Super Nintendo peut en manier 256 simultanément) et seulement une douzaine d' ustensiles? Eh bien, pour toute réponse, il suffit de considérer que Nintendo a voulu simplifier le produit pour le rendre accessible à toute la famille. A vous donc de prouver vos capacités artistiques!

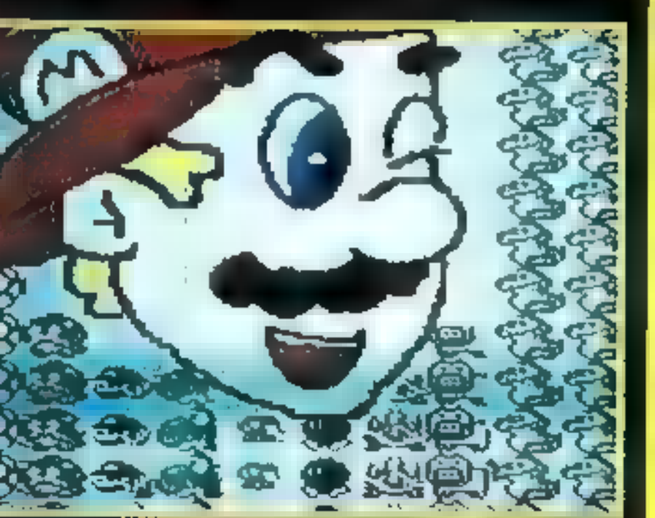
OH! KESAKO ANIMATIO!

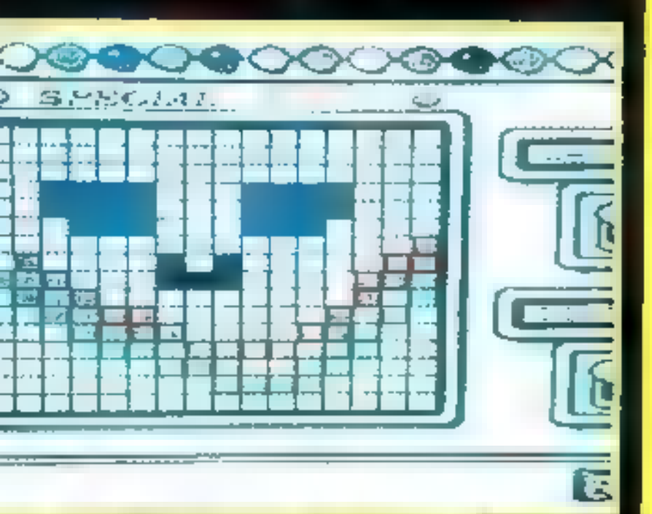
Ne seulement Mario Paint vous permet de dessiner, mais il vous donne aussi la possibilité de créer des animations. Votre premier choix consistera à sélectionner le nombre de phases qui décomposeront l'animation de votre sujet. La console vous propose une décomposition en 4, 6 ou 9 phases. Plus vous décomposerez votre animation, plus les fenêtres seront petites. Vous devrez alors définir chaque phase de l'animation dans chacune des cases. Et il vous est possible de créer des animations à partir d'une icône. Vous pourrez alors faire "bouge bouge" avec vos Mario, Yoshi et autres champignons, comme dans un jeu. Reste à déterminer le déplacement de votre sujet. Vous devez alors tracer une courbe de la longueur et de la forme que vous désirez. Le centre du sujet se déplacera suivant cette courbe, et recommencera sans cesse, jusqu'à ce que vous actionniez la fonction Stop. Je vous conseille de tracer une courbe fermée, le déplacement sera continu. Le tout terminé, il ne vous reste plus qu'à actionner la fonction Animation du sujet. La console affichera le sujet en l'animant, sur le fond que vous aurez dessiné auparavant. En outre, il vous est possible d'entendre la bande-son que vous aurez composée avant de créer l'animation.

LES COULEURS
ame!)

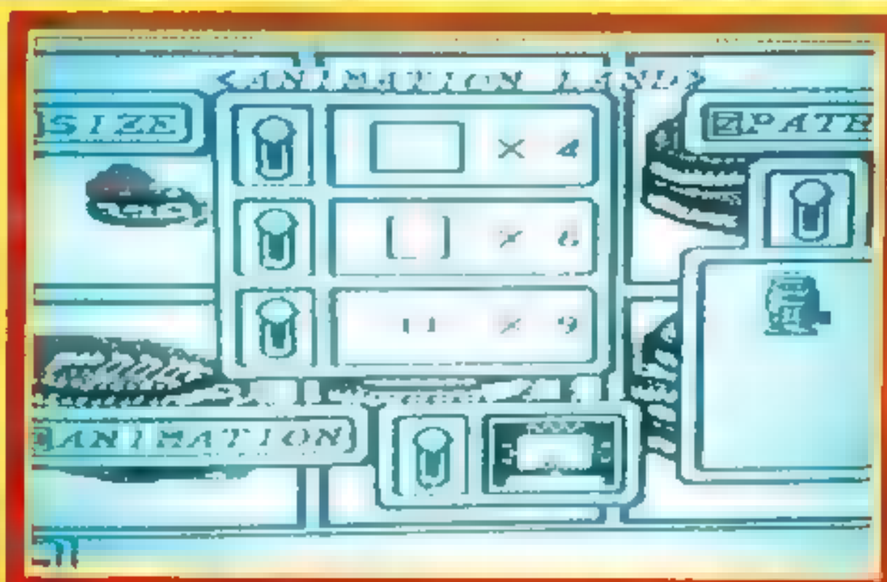


ous disposez, directement sur l'écran de dessin, de toutes les ptions qui vous permettent de ner. En bas à droite, une petite e vous permet d'accéder à une deuxième série d'options.





le cadre zoomé qui permet de éer les icônes. Il faudra tracer naque pixel en jouant avec les couleurs.

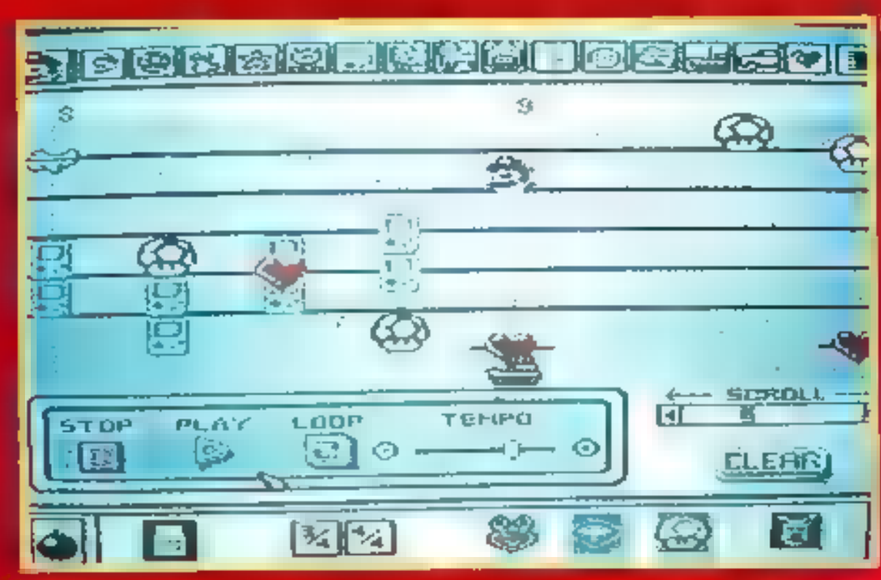


Vous pourrez décomposer votre animation en 4, 6 ou 9 phases par simple sélection du nombre de cases.

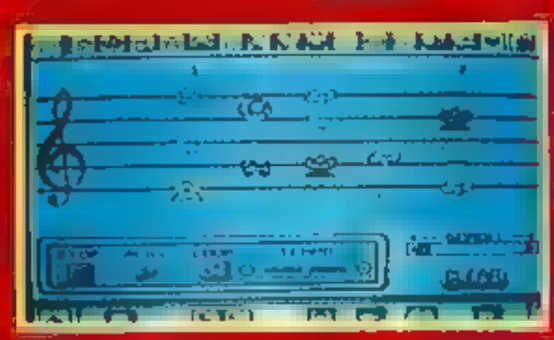
MARIO PAINT

MARIO GLOGLO MUSICO!

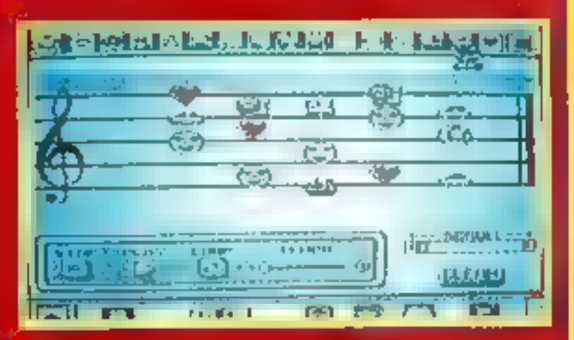
Vous n'en croyez pas vos yeux, et pourtant c'est vrai! Vous pouvez faire de la musique avec Mario Paint (alleluia!). L'utilisation en est archisimple, contrairement aux complexes utilitaires de musique sur micro-ordinateur, et l'on peut en féliciter vivement Nintendo. Les programmeurs ont su laisser les fonctions essentielles en supprimant celles qui auraient pu rendre le logiciel plus complexe. Tout le monde n'est pas musicien, et l'idée principale de Mario Paint est, je le répète, d'être accessible aux petits comme aux grands. Vous disposez d'une simple portée à trois voies. C'est-à-dire que vous pouvez jouer simultanément de trois instruments. Ici, pas de blanche, pas de noire. Pour toute note, on dispose d'icônes (les mêmes que dans la partie dessin, mais en nombre plus limité). Chaque icône représente donc un instrument; par exemple, le cygne désigne un ensemble de cordes. Il suffit donc de sélectionner une icône et de la placer sur la portée. Celle-ci compte dix tons et est extrêmement simplifiée. Première restriction: tout se joue en "do majeur". Ce qui exclut donc les dièses et autres bémols. Deuxième restriction: vous ne pouvez écrire que sur un nombre limité de mesures. Vous pouvez accéder à n'importe quel endroit de la partition en utilisant la bandelette de scrolling de celle-ci. Vous pouvez choisir un tempo binaire (2 temps) ou ternaire (3 temps). Vous ne pouvez placer qu'une note par temps (ou un seul accord par temps, si vous remplissez les trois voies). Pour donner des valeurs aux notes, il faut jouer avec les temps. Par exemple, si vous voulez composer noire-croche-croche, il faudra laisser un temps de libre entre la noire et la première croche (puisqu'une noire vaut deux croches). D'autres fonctions sont à l'écran: la fonction Tempo, pour régler la vitesse de votre mélodie, la fonction Erase, pour corriger vos erreurs... Malheureusement, aucune sauvegarde n'est possible. Enfin, trois bandes-son sont préenregistrées.



Vous pouvez accéder à n'importe quel endroit de la partition grâce à la bandelette de scrolling qui se trouve sur la droite de l'écran.

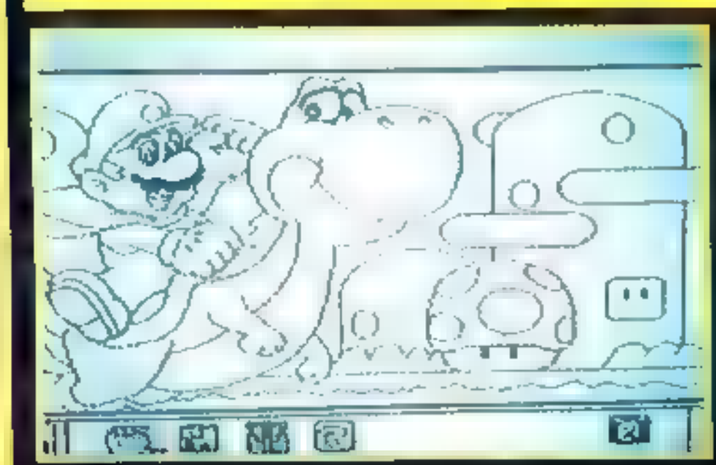


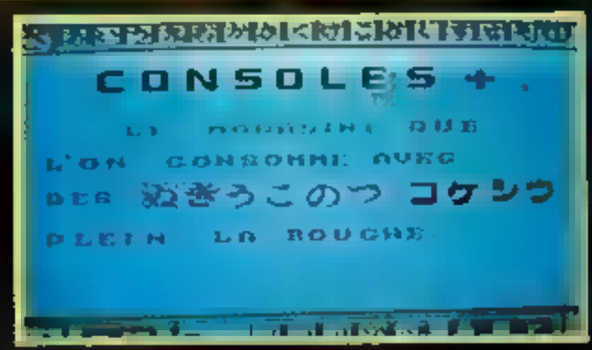
Les options sont simples et peu nombreuses. Avec Mario Paint, vive la facilité!



Ici, pas besoin de blanches ni de noires. On utilise des icônes pour jouer les notes: des Mario, des Game Boy ou des canards.

AGAGA COLORA BOOK AND LETTERS





Que cela soit dans un dessin ou non, on peut utiliser aussi bien les caractères occidentaux que japonais. Futurs calligraphes, à vos pinceaux!

Nintendo a même pensé aux plus jeunes en leur proposant un ensemble de quatre dessins préenregistrés et non coloriés. C'est sympa mais quatre dessins, c'est un peu juste. A signaler également la présence de lettres. Vous pouvez en écrire de toutes les formes, de toutes les couleurs, avec des caractères occidentaux ou japonais. Ces derniers se regroupent en trois sortes de calligraphies. L'écriture phonétique pour les mots japonais et pour les mots étrangers, et celle dite "chinoise" pour les chiffres.

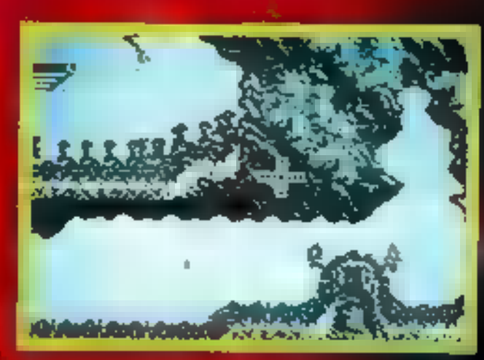
En partant du dessin de base du Coloring Book, vous pourrez, grâce aux couleurs et aux autres utilitaires, arriver à des dizaines de solutions.

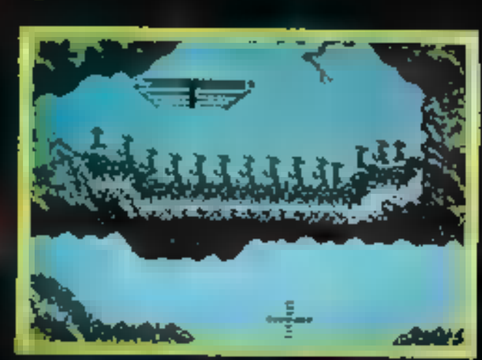
Avouez que l'on dirait un dessin de pro. D'accord, c'est enfantin, mais le Coloring Book permettra aux plus petits de réussir de très beaux dessins.

FAITES VOS RESERVES DE PILES!

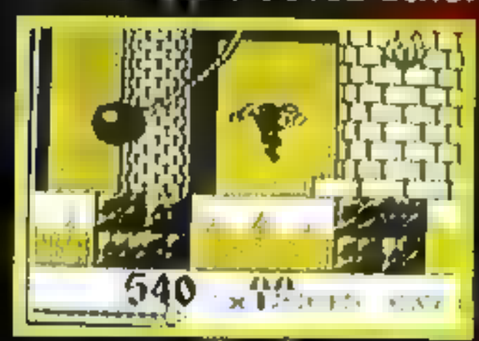
Vous ne pourrez plus arrêter de jouer à ces 2 HITS GAMEBOY.

LEMMINGS, un des jeux vidéo les plus célèbres, arrive enfin sur votre GAMEBOY. LEMMINGS est un jeu fascinant dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles. Le magazine GAMEBOY ACTION a dit: "LE MEILLEUR JEU existant sur GAMEBOY et a noté le jeu 95%."





Le magazine SUPER POWER a noté le jeu 92% et a dit: "Rien qu'en allumant la GAMEBOY et en entendant le thème principal du jeu, je me mets à danser frénétiquement sur cet air délirant. La réalisation est sublime, du rarement vu sur GAMEBOY. Les graphismes sont fouillés, les décors variés et la musique absolument effarante de beauté. Vous devez acheter cette cartouche."



OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73

OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

GAME OVER

NEO GEO

Ce mois-ci, Game Over va vous révéler la fin d'Art of Fighting de SNK sur Neo Geo, digne concurrent de Street Fighter II sur Super Nintendo. Nous en profitons pour vous proposer un bref récapitulatif des différents coups et une petite aide de jeu.

Vous incarnez Ryo Sakazaki, l'invincible dragon, ou Robert Garcia, le tigre furieux, deux super-combattants maîtrisant une technique à mi-chemin entre le karaté et la magie, appelé kyokugenryu. Yuri, la soeur de Ryo, a été enlevée par les inévitables méchants, et vous allez devoir partir à sa recherche à travers toute la ville, en recueillant des informations qui, progressivement, vous mèneront à votre sœur.

VOS BOTTES SECRETES

COUPS NORMAUX

LE TRIANGLE JUMP KICK
Faites un coup de pied arrière avec C, et vous vous projetez contre votre adversaire le pied en avant.
L'UPPERCUT
En faisant C+A, vous décochez un puissant uppercut à votre adversaire.
LE LOW KICK
Faites B puis C. Il se révèle parfois très utile quand votre adversaire est en position de garde haute.
LE SUPER COUP DE PIED
La manœuvre B + C vous fait bénéficier d'un superbe coup de pied rotatif.
LE DEEP UPPERCUT
Effectuez DROITE, BAS, DIAGONALE BAS/DROITE. On ne l'aurait pas déjà vu dans Street Fighter II ?

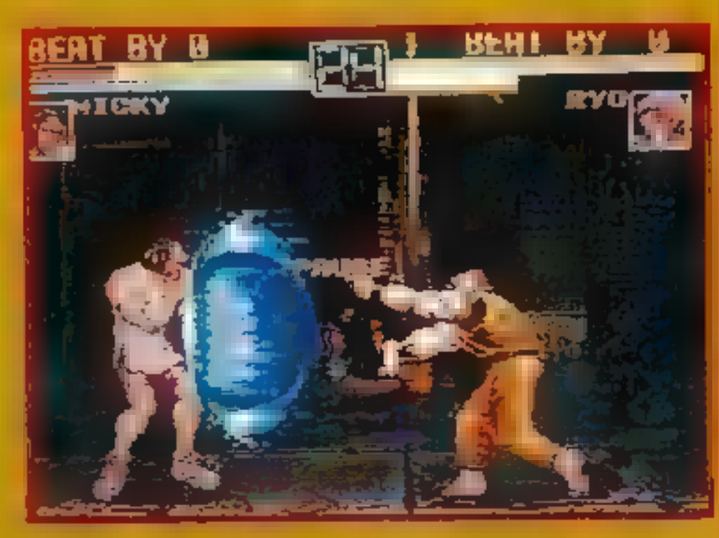
▲ *A six secondes de la fin, Robert porte le coup fatal.*

COUPS SPECIAUX

Kho Oh Ken. Faites BAS, DIAGONALE BAS/DROITE, DROITE, A. C'est la boule de feu moyenne.

Hienshippu Kick. Faites DIAGONALE BAS/GAUCHE, DROITE, B. Entraînez-vous avant de l'utiliser au cours d'un combat.

Aïe ! Ça fait vraiment mal. Genei Kick. Faites DROITE, GAUCHE, DROITE, C. C'est un coup puissant.

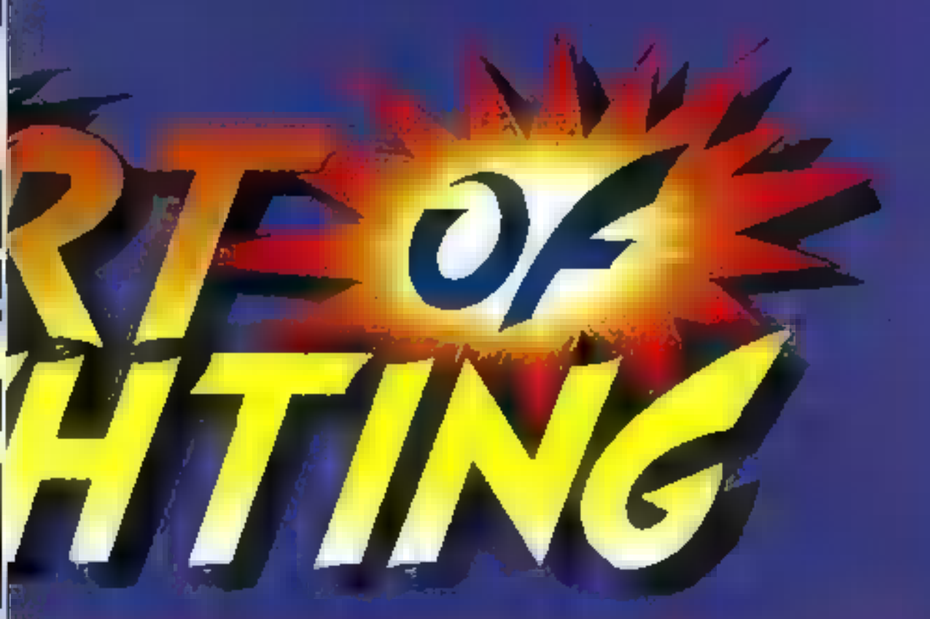


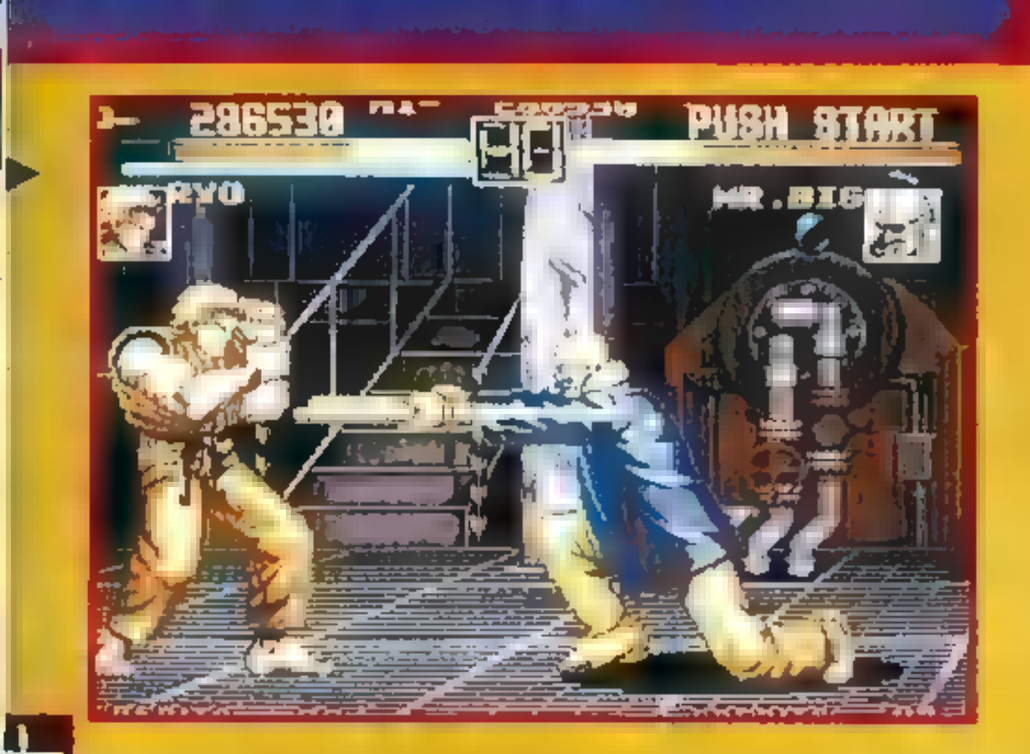
Haow Ken. Faites DROITE, GAUCHE, DIAGONALE BAS/GAUCHE, BAS, DIAGONALE BAS/DROITE, DROITE, A.

COMMENT VOUS ALLEZ LES VAINCRE !

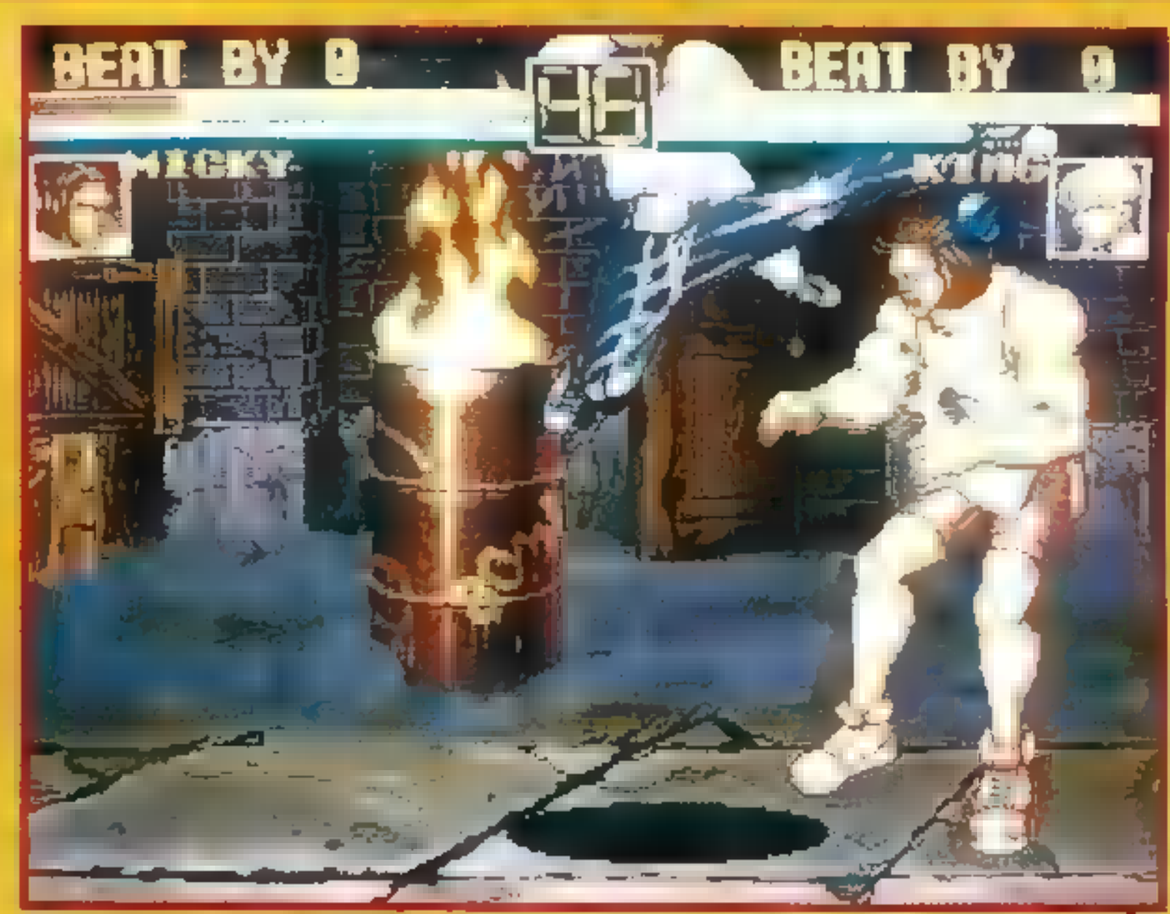
Mr BIG
L'avant-dernier boss est très coriace. Lorsqu'il allume une "traînée de feu" (quand il abaisse ses barres), enchaînez 2 ou 3 coups de pied en pleine figure puis reculez. Quand il vous attaque en plongeant, placez-lui un bon coup de pied dans la tête.

Jack TURNER
Il vous attend au Mac's Bar. C'est un combattant lent mais puissant : il faut parer ses attaques spéciales et profiter du moment où il se relève pour lui asséner une pluie de coups de pied ou de coups spéciaux. Il vous apprendra que la fille se trouvait à Chinatown, chez Lee Pai Long.





◀ *Todo RYUHAKU*
Il est relativement faible, et il suffit de le bombarder de coups de pied sautés pour le terrasser. Méfiez-vous toutefois de ses coups de coude et de ses "traînées de feu". Il ne sait rien sur l'enlèvement de Yuri et vous conseille d'aller voir Jack Turner.



▶ *KING*
Cette combattante (Hé! oui, c'est une femme: voir "Tips" C+ 16) est d'une agilité extrême et ses coups spéciaux sont très rapides. Baissez d'abord sa barre de pouvoir et il ne reste plus qu'à l'affronter au moyen de coups de pied lorsqu'elle se rue sur vous.

Mickey ROGERS
Mickey est un ancien boxeur. Commencez par un Hienshippu Kick puis continuez avec des coups de pied sautés. Il ne va pas se laisser faire mais ne vous découragez pas et recommencez. Il vous apprendra que Yuri est retenue prisonnière dans la base militaire.

◀ *Lee PAI LONG*
Il est d'une rapidité foudroyante. Il faut rester dans un coin de l'écran et lui envoyer un bon coup de pied lorsqu'il saute sur vous. S'il est étourdi, faites-lui un Genei Kick . Après sa défaite, il vous indiquera le restaurant "L'Amor" où King vous attend .

John CRAWLEY ▶
Il ne faut pas lui laisser le temps de réagir. Après avoir évité sa terrible Flying Attack, infligez-lui un Hienshippu Kick puis continuez par une série de coups de pied sautés et finissez-le par un uppercut. John vendra son patron qui se cache dans l'usine.

◀ *???*
Ce guerrier mystérieux est totalement imprévisible. Il faut éviter ses boules de feu en sautant par-dessus. Ensuite, lorsque son énergie est au plus bas, ruez-vous sur lui et utilisez vos coups spéciaux. Cette opération doit être répétée jusqu'à sa mort.

BONUS

BONUS GAME

Toutes les deux victoires, votre personnage aura droit à un stage d'entraînement qui, s'il est parfaitement effectué, augmentera sa barre de vie ou son pouvoir.

LES BOUTEILLES

Appuyez sur A lorsque la barre atteint son maximum et vous sabrerez toutes les bouteilles à mains nues.

LA GLACE

C'est le même principe que celui du bras de fer dans Fatal Fury, sur Neo Geo: appuyez sans arrêt sur A et faites monter la barre au maximum, dans les dix secondes qui vous sont imparties, pour pouvoir briser la totalité des blocs de glace empilés.

LE HAOW KEN

C'est le seul moyen de maîtriser cette technique de combat dans le Story Mode. Faites-le dix fois de suite (en mode Hard) et vous briserez la planche de bois devant vous.

Facile avec de l'entraînement. ▶

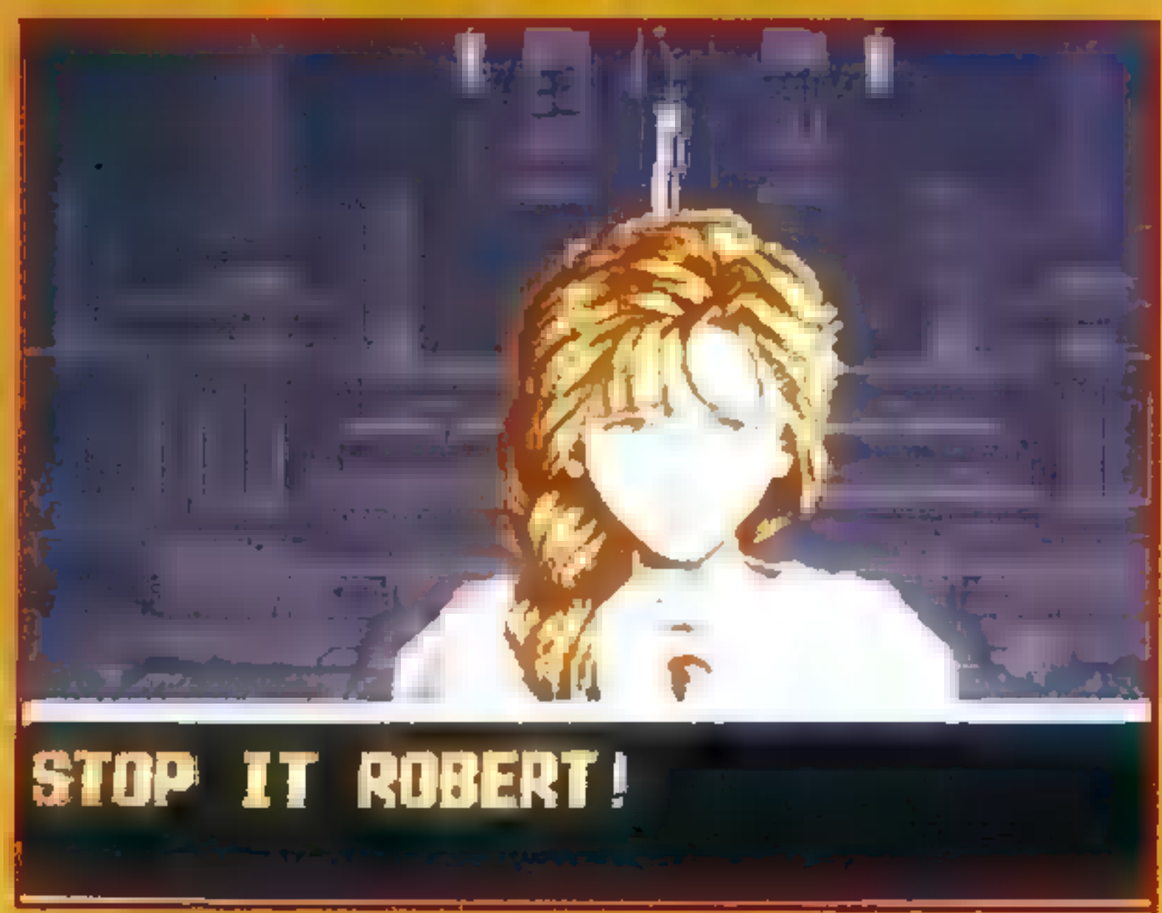
VICTOIRE !

Après avoir vaincu le guerrier mystérieux, vous retrouvez enfin votre sœur tant aimée.

◀ *Finalement, ça n'a pas été si dur.*

▶ *Robert prend à la fin un air de "Guile", il veut achever le guerrier mystique mais...*

... Yuri est là pour l'arrêter!!! ▼



CAPCOM®

Le monde est à moi! Uh-ha-ha-ha!

MEGA MAN 6 suivra peu après!

Concours de caractères sinistres MEGA MAN 6!!

Pour la paix mondiale!

Avis de recherche mondial de sinistres personnages pour "MEGA MAN 6"

Les propositions de personnages, acolytes du Dr. Wily, arrivent de tous les coins de la Terre ! Pourquoi ne pas profiter de cette opportunité pour participer vous aussi au concours mondial en envoyant l'illustration de votre personnage ultra puissant QUE PERSONNE ne peut battre?

Conditions de participation

■ Envoyez-nous le dessin ou la photo de votre personnage sans oublier d'indiquer son nom et le type d'armement qu'il utilise (un seul dessin par courrier mais rien ne vous empêche de nous écrire plusieurs fois!).■ Vos propositions doivent être postées ■ 25 Mars 1993 au plus tard ■ A l'adresse suivante : MEGA MAN 6 Sinister Character Contest 21 c/o Nishi Ward Post Office, Osaka 550, Japon.(Attention à l'affranchissement pour le Japon).■ **Des prix luxueux !** Les 8 premiers recevront le prix du Dr. Wily et verront apparaître leur personnage dans ■ jeu MEGA MAN 6 : quel succès !

■ Les 32 suivants auront le prix du Dr. Right en étant nommés dans les crédits à la fin du jeu : un grand honneur également, reconnu sur toute la surface du globe ! ■ Les gagnants seront individuellement avisés de leurs récompenses.*Les propositions reçues ne seront pas retournées.■ Toutes les propositions doivent être complètes et accompagnées clairement de votre nom, adresse, date de naissance et numéro de téléphone. A vos crayons !!!

**Notez bien que votre personnage DOIT être entièrement de votre idée et NE DOIT PAS avoir été publié ou protégé par un Copyright, sous quelque forme que ce soit. *CAPCOM sera le détenteur de tous les copyrights des personnages gagnants, pourra les modifier et les utiliser sous une forme ou un média alternatif. Le copyright comprendra toutes les illustrations et noms des personnages gagnants. Les mineurs doivent obtenir l'autorisation écrite de leur tuteur légal qui doit être jointe leurs propositions.*

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM®

MEGA MAN 5 arrive!

CAPCOM CO.,LTD.

■ CAPCOM Bureau d'Osaka: 2-2-8, Tsurigane-cho, Chuo-ku, Osaka 540, Japon
Bureau de Tokyo: Shinjuku Sumitomo Bldg, 43F, 2-6-1, Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 163-02, Japon

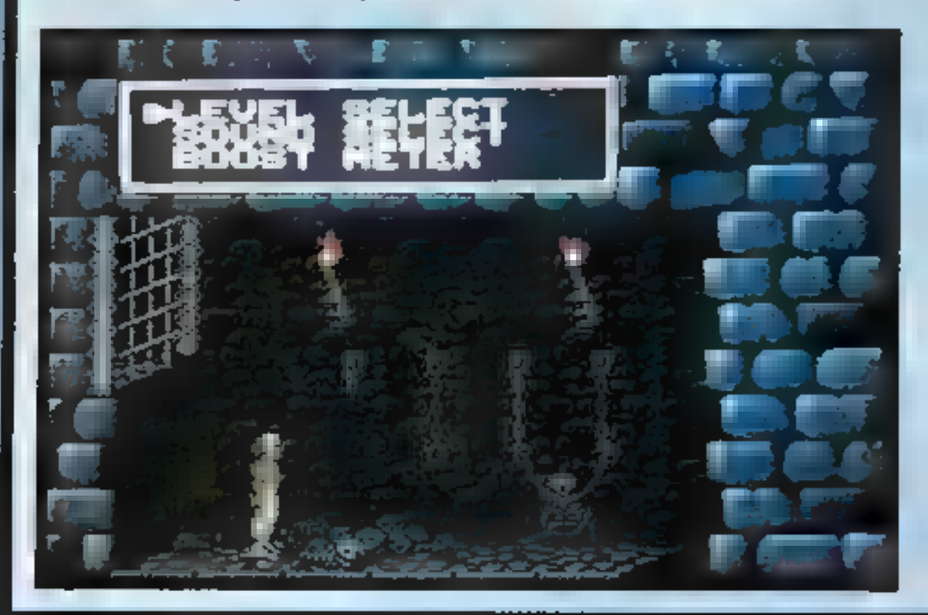
SALUT A TOUS !

Ce mois-ci, la Super Famicom est à l'honneur puisque presque tous les tips lui sont dédiés. Quant aux Segafans, mordus de la Coregraphx et autres, ne vous inquiétez pas, de nombreux tips sont actuellement en préparation pour le prochain numéro de Consoles+. Nous remercions particulièrement Fernand et Christian pour leurs super-codes Action Replay. Continuez comme ça, les gars! Alors un peu de patience, "gambaté kudasai" ("tenez bon") et au mois prochain!

SUPER FAMICOM - PRINCE OF PERSIA

C'est dans ce menu que vous allez pouvoir inscrire ce code très "spécial".

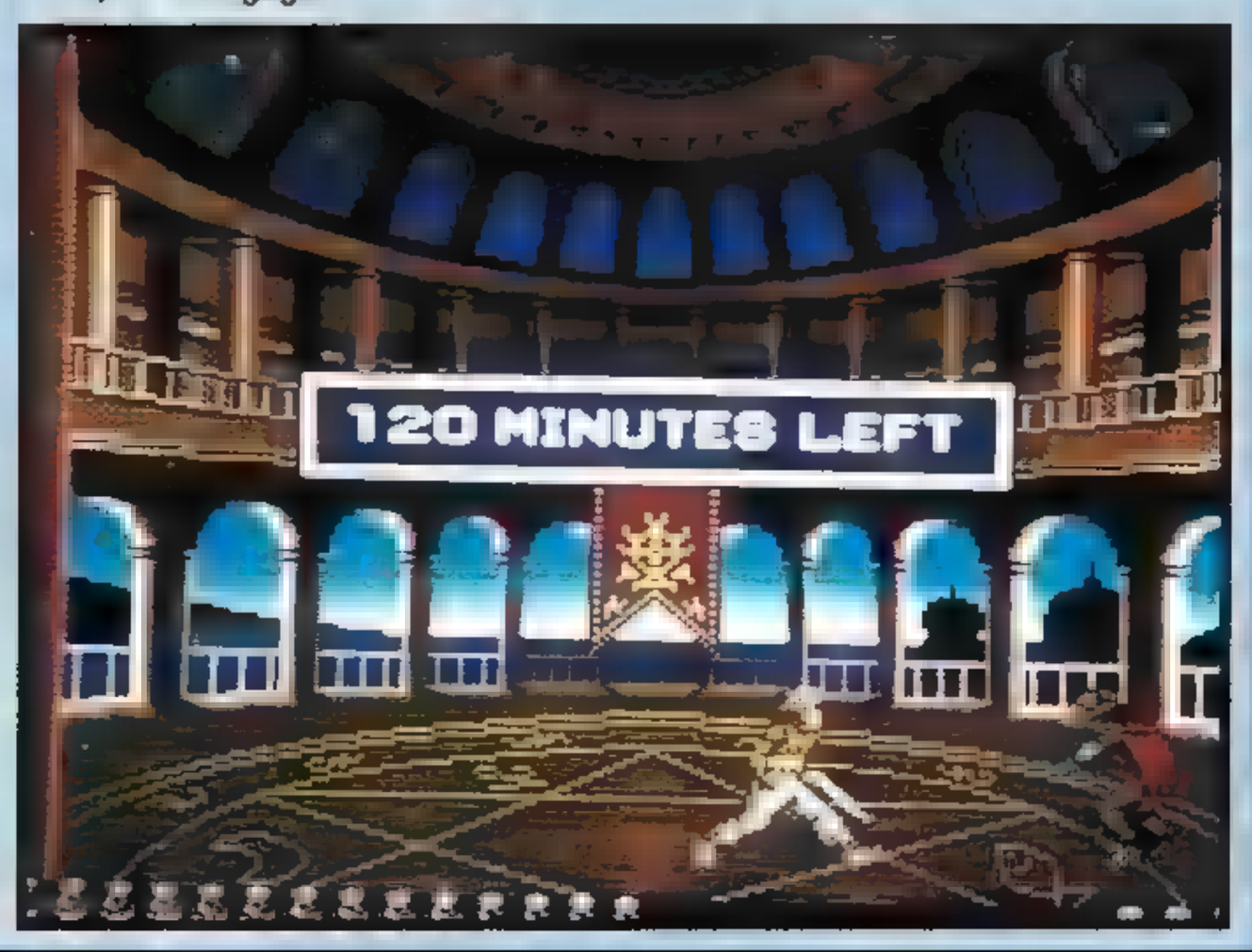
Arrivé enfin dans le nouveau menu, rien n'est plus simple que d'augmenter la vitalité du héros, ou encore de choisir son niveau d'entrée de jeu. Stupéfiant, non ?



POUR OBTENIR UN TABLEAU D'OPTIONS SPECIAL

A la page de présentation, choisissez l'option CONTINUE, entrez le mot "SPECIAL": un son se fait entendre. Au début du jeu, mettez la pause et faites: B, Y, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, L, R. Le son retentit à nouveau. Et finissez donc avec START et SELECT simultanément.

Vous avez mis presque exactement une seconde et demie pour arriver à la dernière scène! Le boss final en est encore tout gaga...



SUPER FAMICOM MARIO PAINT

POUR TROUVER LES ANIMATIONS CACHEES

Ce premier logiciel de dessin de Nintendo recèle de nombreuses animations amusantes et surprenantes. Par exemple, lorsque l'on clique sur R, il se met à marcher, et si l'on reclique dessus, il se mettra à vous parler!

Voici d'autres combinaisons :

- cliquez sur N et la liste des programmeurs du jeu défilera;
- cliquez sur O et le titre éclatera en mille morceaux;
- cliquez sur P puis sur l'étoile qui tombe et... surprise!

N'hésitez surtout pas à faire part de vos trouvailles concernant ce logiciel!

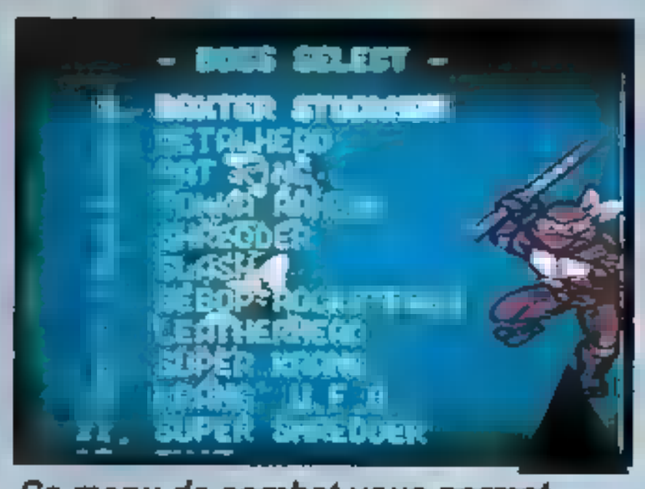
Cette innocente page de présentation cache d'étranges astuces.

C'est Noël! Plein de cadeaux tombent du ciel. Merci, Père Noël Nintendo!

SUPER FAMICOM TURTLE IN TIME

POUR AFFRONTER UNIQUEMENT LES BOSS

A la page de présentation, au moyen de la seconde manette, faites: HAUT, HAUT, HAUT, BAS, BAS, BAS, B, A, et enfin B. Si le tip est réussi, une petite sonnerie se fait entendre. Alors, il ne vous restera qu'à débuter le jeu normalement, sans passer par le tableau d'options. Bon entraînement!



Ce menu de combat vous permet d'aiguiser vos armes sur les boss, de Baxter Stockman à Shredder!

TIPS

SUPER FAMICOM - TINY TOONS

POUR SELECTIONNER LES DIFFERENTS "BONUS STAGES"

Sélectionnez l'option PASSWORD au début du jeu. Entrez les codes ELMIRA, DAISY et COYOTE pour pouvoir sélectionner les tableaux bonus.

Choisissez tout de suite l'option PASSWORD qui vous permet de rentrer les codes.

Les codes se présentent sous la forme de petites photos des personnages de Tiny Toons. Voudraient-ils concurrencer notre fameux Trombinoscope?

Voici qu'apparaît enfin le menu tant convoité!

MEGADRIVE SONIC 2

POUR TRANSFORMER SONIC EN SUPER-SONIC

Dans les options, allez au SOUND TEST pour écouter les musiques 19, 65, 09, 17 puis faites A et START simultanément sur Player 1. Dans le menu, sélectionnez le SPECIAL STAGE. Vous devez récupérer une émeraude. Faites RESET et recommencez six fois jusqu'à avoir les sept émeraudes. Enfin, commencez le jeu et ramassez 50 anneaux. Grosse surprise! Sonic se transforme: sa peau prend une couleur chair et il a une chevelure dorée! Vous aurez alors le pouvoir de voler et d'être presque invincible. Ce Super-Sonic ressemble au héros de Dragon Ball Z lorsqu'il se transforme en Super-Sayan. Clin d'œil des auteurs: Sonic vole de la même façon et porte les lambeaux d'une tenue déchiquetée par la transformation!

Super-Sonic ne pense qu'à une chose: se venger de l'affreux docteur Robotnik. N'est-il pas "mignon tout plein" après sa transformation?

SUPER FAMICOM PARODIUS

POUR DEBUTER LE JEU AVEC TOUTES LES ARMES

Démarrez le jeu, mettez ■ PAUSE et faites tout simplement: B, B, X, X, A, Y, A, Y, HAUT, GAUCHE puis enlevez ■ PAUSE. Armement explosif pour aliens agressifs!

Vous voilà armé mais ne vous faites pas toucher car il ne sera pas possible de recommencer ce tip plusieurs fois!

SUPER FAMICOM PARODIUS

POUR AVOIR ACCES AU MODE DE DIFFICULTE 8

Au menu d'options du jeu, vous allez devoir faire successivement HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, et A.

Etonnant ce nouveau mode, peut-être un petit clin d'œil à SFII?

SUPER NINTENDO
DRAGON'S LAIR

POUR ACCEDER A L'ENSEMBLE DU CHATEAU

Voici un tip qui requiert habileté et patience. Il n'est pas facile de diriger notre héros emprisonné dans une bulle d'air instable.

Dirk recherche des boules portant chacune une lettre pour les glisser en un ordre précis dans les interstices qui sont, eux, numérotés. La combinaison suivante vous donne droit à une visite gratuite du château : mettre la boule C dans le trou 1, et ainsi de suite : la D dans le 2, la B dans le 3...

MEGADRIVE
CRYING

POUR OBTENIR LE STAGE SELECT

Quand "SEGA" apparaît, gardez C appuyé. Dès la page de présentation (CRYING visible), faites un tour "complet" avec le pad dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du haut, toujours en maintenant C appuyé (en finissant par HAUT). Lâchez tout et sélectionnez les options : le STAGE SELECT apparaîtra.

Un tour complet en maintenant C appuyé, pas évident, hein les gars ?

Une récompense méritée. Huit niveaux pour moi tout seul! (Invitez un copain ou une copine, il/elle ne sera pas de trop pour finir ce shoot'em up!)

ACTION REPLAY

MEGADRIVE
CHUCK ROCK

• Code pour l'invincibilité : FF06D 50007 *(Christian Blomme, 59100 ROUBAIX)*
• Code pour les vies infinies : 7EOF A102 — • Code pour l'énergie infinie : 7E0F 9F50 *(Fernand Goncalves, 60000 BEAUVAIS)*


Dracula
Cavalier
SHANGHAI
POWER
ON
OFF
LYNX
790F TTC
ATARI

Première console portable 16 bits au graphisme époustouflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue "meilleure console portable couleur rapport qualité/prix" par *Réponse à tout* et *Science et Vie High Tech*. Aujourd'hui, le 53e jeu Lynx c'est Dracula... Inspiré du film de Francis Ford Coppola, il vous entraîne dans une passionnante aventure. Attention aux vampires, non seulement ils crèvent l'écran mais aussi les petites jugulaires...

53 SUPER JEU DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO

APB
AWESOME GOLF
BASKET BRAWL
BATMAN RETURN
BILL AND TED'S
BLOCK OUT
BLUE LIGHTNING
CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CASINO
CHECKERED FLAG
CHESS CHALLENGE
CHIP'S CHALLENGE
CRYSTAL MINES II
ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON
GAUNTLET
HARD DRIVIN
HYDRA
ISHIDO
KLAX
MS. PAC MAN
NINJA GAIDEN
PACLAND
PAPER BOY
RAMPAGE
ROAD BLASTERS
ROBO-SQUASH
ROBOTRON 2084
RYGAR
SCRAPYARD DOG
SHANGHAI
SLIME WORLD
STUN RUNNER
SUPER SKWEEK
TOURNAMENT CYBERBALL
TURBO SUB
TOKI
VICKING CHILD
WARBIRDS
XENOPHOBE
XYBOTS
ZARLOR MERCENARY

jeux à partir de 190 F TTC

Nouveautés

RENEGADE
JOUST
HOCKEY
KUNG FOOD
RAMPAGE
STEEL TALONS
SHADOW OF THE BEAST

BIENTOT SUR VOS ECRANS

• ALIEN • BASEBALL HEROES • CABAL • GEO DUEL • HYPERDROME • LEMMINGS • NFL FOOTBALL • PINBALL JAM • PIT FIGHTER • POWER FACTOR • RAIDEN • SPACE WAR • STRIDER • VINDICATORS • VOLLEYBALL • DEAMON'S GATE • NINJA GAIDEN 3 • ROLLING THUNDER • WORLD CLASS SOCCER • EYE OF THE BEHOLDER • SUPER ASTEROIDS • DINOLYMPICS • BLOOD & GUTS - ROAD RIOT 4WD • 720 • NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, alimentation secteur, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/02/93.

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations : 3615 ATARI

MICRO KID'S

FLASHB

Le nez dans l'herbe, vous reprenez lentement conscience... Votre nuque vous fait encore un peu mal, mais il semble que vous n'ayez rien de cassé. Mais, côté cerveau, c'est le vide total... on se croirait dans le crâne d'un supporter de foot! Juste quelques bribes de souvenirs : des cris, des tirs de laser qui sifflent à vos oreilles, une fuite en motojet, un choc, puis plus rien. C'est à peine si vous vous souvenez de votre nom : Conrad B. Hart. Encore incertain de votre personnalité, vous vous relevez en murmurant un "Sapristi Milou, nous nous sommes fichus dans de beaux draps!" avant de vous enfoncer dans la moiteur de la jungle artificielle de Titan, la planète minière. Ainsi démarre cette aventure futuriste digne des meilleurs films de SF, au cours de laquelle vous allez tenter de retrouver la mémoire.

Un scénario étoffé, une bande-son digne de celle d'un film, une overdose d'action, le tout agrémenté de superbes séquences animées (basées sur la technique d'animation en polygones mise au point par Eric Chailly pour Another World), décidément, Flashback a tout pour plaire...

Flashback est bourré de références aux plus grands représentants du film d'action et de SF...

La "Death Tower", un jeu télévisé ultra-violent qui rappelle le film "Running Man" dans lequel Arnold Schwarzenegger tentait d'échapper en direct à des tueurs professionnels.

Les fans de "Star Wars" retrouveront avec un certain plaisir une poursuite en motojet et un "holocube" qui délivre des messages sous forme d'holo-grammes.

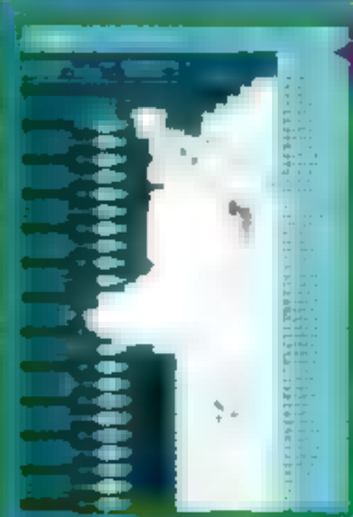
VOUS ALLEZ EN BAVER!

Avant de commencer, vous pourrez paramétrer les boutons du joystick, choisir [illegible] en [illegible] ou en [illegible] pais, et sé[illegible] un des trois niveaux de difficulté. Mais [illegible] vous faites [illegible] d'illusions, quel que soit le niveau de difficulté choisi, vous allez en baver. Flashback n'est pas [illegible] facile : il vous faudra au moins une bonne heure avant d'être parfaitement familiarisé avec les commandes du personnage. Celui-ci est en effet capable d'effectuer un grand nombre de mouvements, tous plus spectaculaires les uns que les autres, et [illegible] pose en surcroît d'un écran d'inventaire qui permet d'utiliser les objets récoltés (armes, clés, papiers d'identité, ceinture antigravité, etc.) [illegible]

COCKTAIL D'ACTION

Le premier niveau, la jungle de Titan, vous donnera l'occasion d'apprendre à manier votre personnage en effectuant les acrobaties les plus délirantes pour échapper à des robots tueurs ou à des tireurs fous. Mais n'allez pas croire pour autant que Flashback est un simple jeu de plates-formes... Dès le deuxième niveau, vous pourrez vous rendre compte que, malgré l'action ininterrompue, vous êtes bien dans un véritable jeu d'aventure, doté d'un scénario original et bien plus consistant que ceux de certains jeux d'aventure classiques [illegible]

UNE ANIMATION QUI CARTOONE!



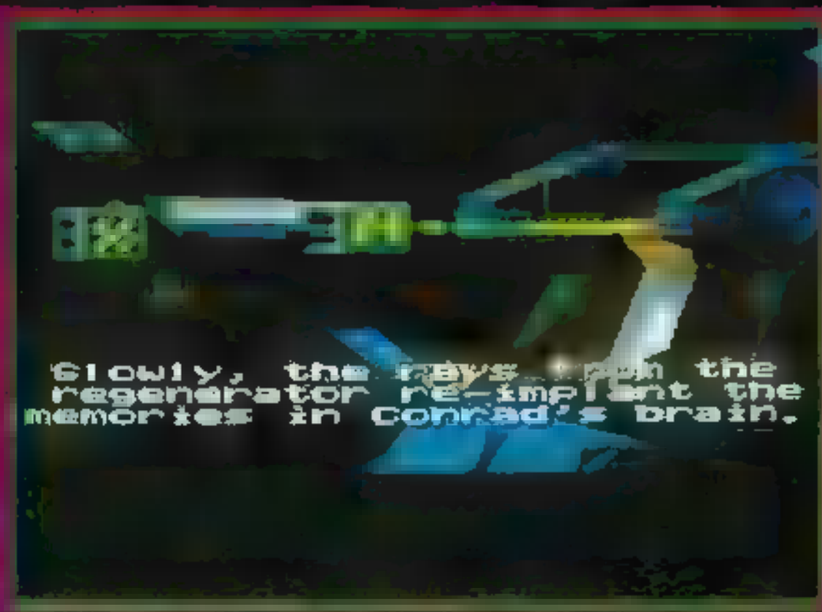
Le personnage peut se mettre à courir, l'accroupir, ramper avec une lame dans le dos, grimper sur une corniche ou se laisser tomber, le tout avec un réalisme extrême [illegible]

Le héros peut également effectuer des spectaculaires demi-tours, ou encore tenter de retrouver son équilibre lorsqu'il arrive un peu trop vite au bord d'une corniche.

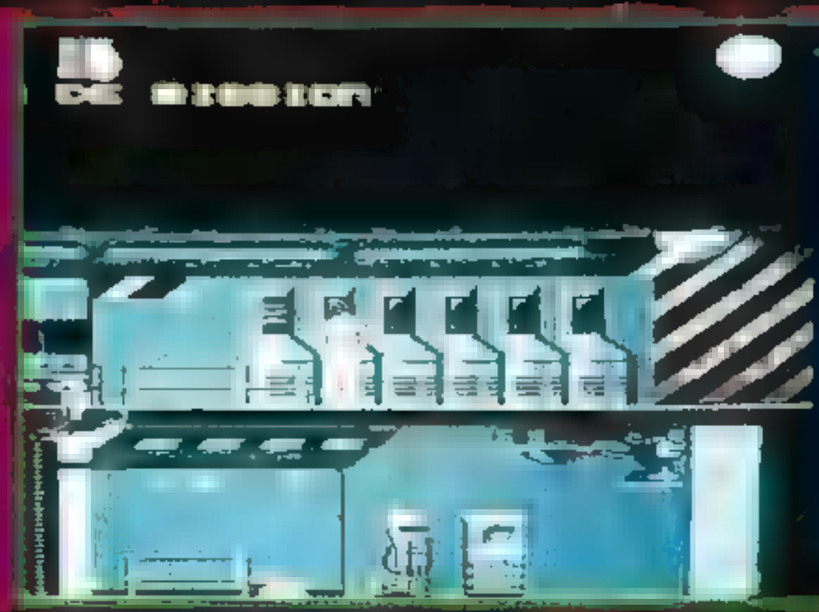
Mais tout cela n'est vraiment rien à côté de sa façon de dégainer son flingue [illegible]

[illegible] de marcher à la façon de Chaplin, inspecteur Harry, dos au mur, le pouce sur la gâchette [illegible]

[illegible] ou bien [illegible] tirer, debout ou accroupi, comme Mel Gibson (du calme les filles !) dans l'Arme fatale !

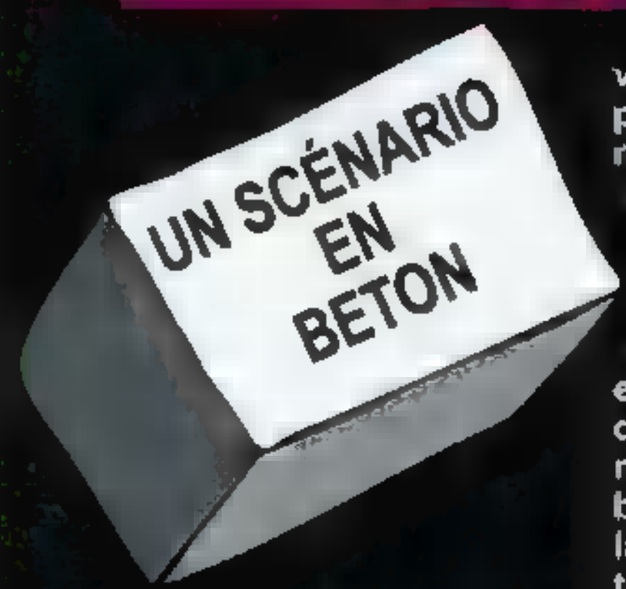


Tout comme le héros de "Total Recall", Conrad est à la recherche de ses souvenirs et de ce qu'il était. Ce siège plutôt inquiétant l'aidera à retrouver en partie la mémoire.



Un des jobs que vous aurez à effectuer consiste à retrouver un androïde extrêmement dangereux dont le look vous rappellera inévitablement celui de Terminator.

REVIEW



... Vous devrez vous débrouiller pour survivre dans les bas-fonds de New Washington, une capitale entièrement souterraine, dont les différents quartiers sont desservis par une ligne de métro circulaire. Votre principal souci sera de rafler suffisamment d'argent pour vous payer un billet de retour pour la Terre, où vous découvrirez peut-être qui sont ceux qui semblent tant vouloir votre peau. Les quelques petits boulots proposés par l'ANPE locale (coursier, garde du corps, chasseur de primes, etc.) vous offriront à peine de quoi vous payer de faux papiers, mais vous pourrez gagner votre billet de retour en participant à la finale du "Death Tower", jeu télévisé ultraviolent dans lequel les candidats risquent leur vie en direct. Heureusement, cette jungle urbaine n'abrite pas que des brutes, vous pourrez tout de même compter sur quelques alliés, comme votre copain Ian, qui vous aidera à retrouver en partie la mémoire...

TIP !

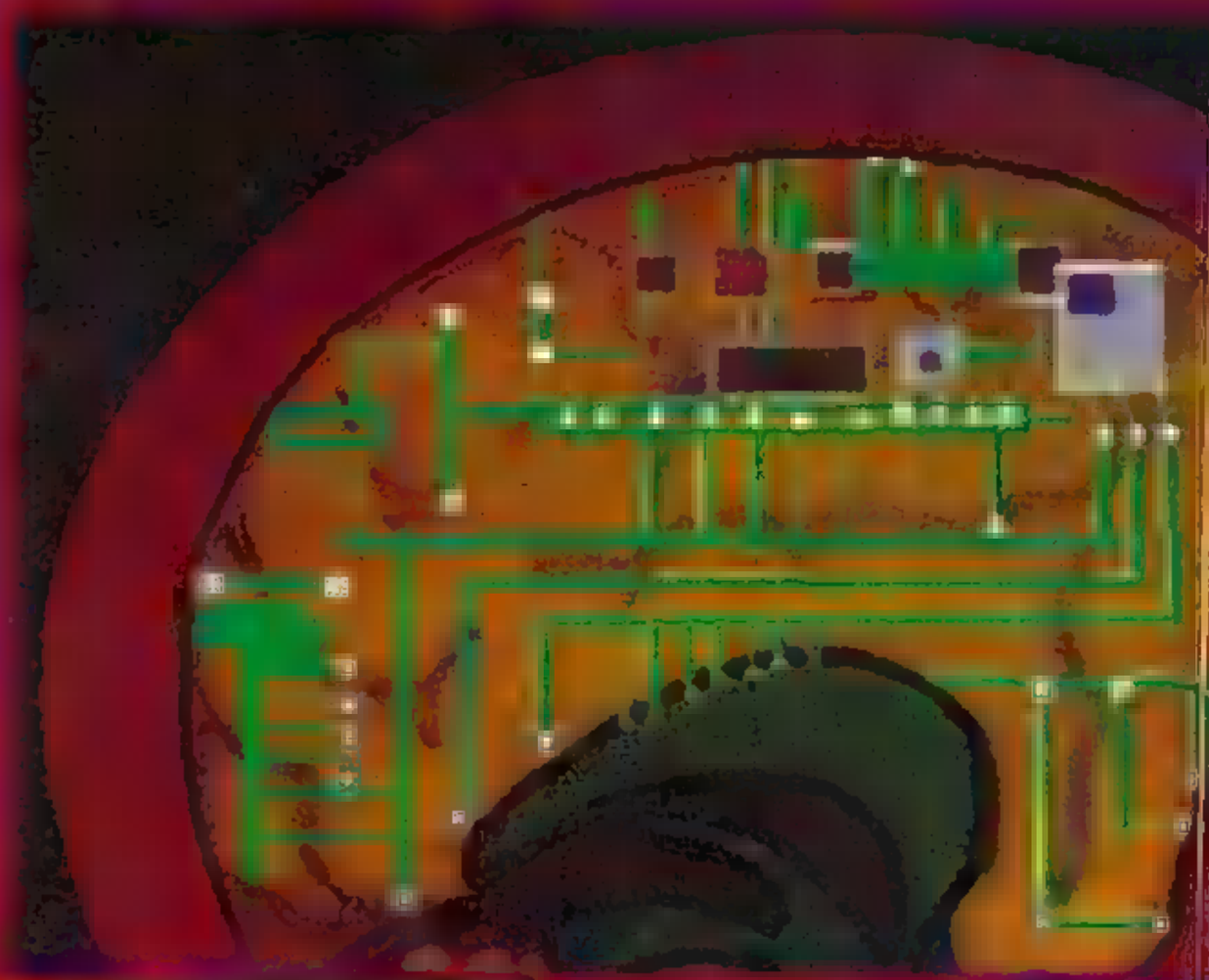
Certaines portes et certains élévateurs se mettent en marche lorsque vous passez devant les capteurs auxquels ils sont reliés, ce qui peut parfois vous bloquer la route. En plaçant une pierre juste devant un capteur, vous pourrez facilement maintenir une porte ouverte, ou empêcher un élévateur de redescendre !

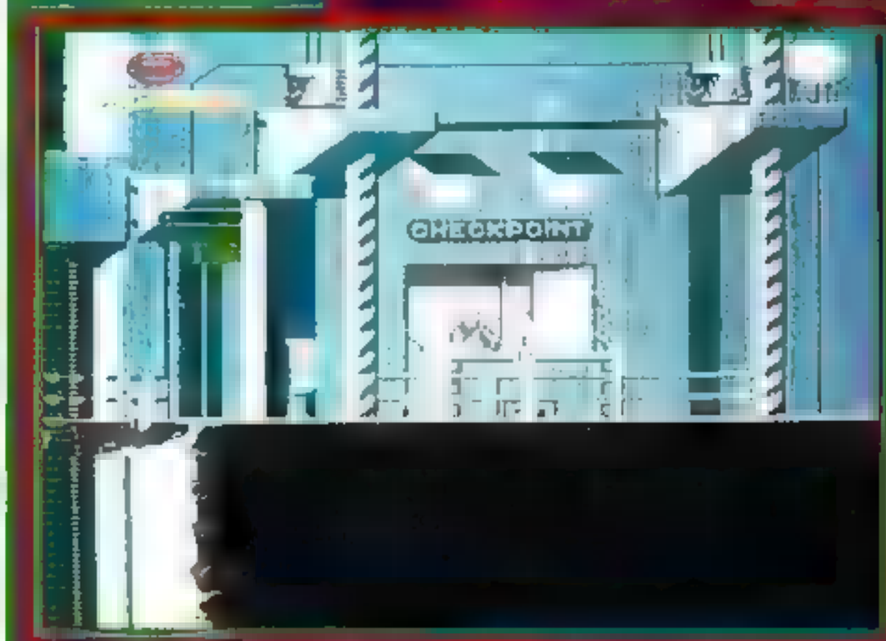
COMMENTAIRE

HOMER

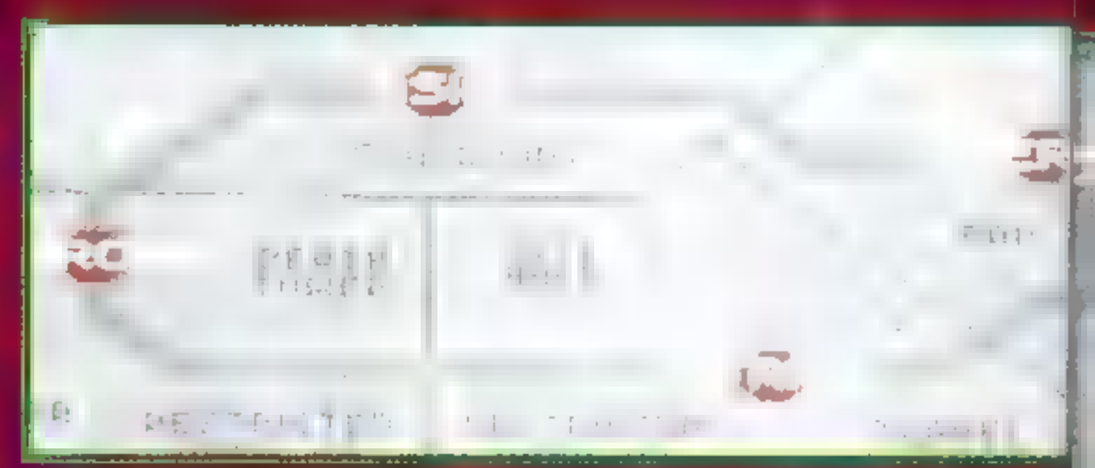
Un chouïa de "Totall Recall" (l'amnésique persécuté), un zeste de "Running Man" (le jeu télévisé craignos façon "la Nuit des blaireaux"), un soupçon de "Terminator" (la chasse au robot psychopathe)... Les scénaristes de Flashback seraient-ils des fanas du gros Schwarzie ? En tout cas, le scénario est passionnant, et l'univers du jeu est tout bonnement captivant. Le mélange d'action (façon Prince of Persia) et d'aventure est parfaitement dosé, et la réalisation technique est irréprochable. L'animation est un véritable chef-d'œuvre de réalisme, aussi bien au niveau du personnage principal que des séquences intermédiaires... LA référence en la matière pour le moment. Bon, bien sûr, on peut reprocher la disparition des zooms qui agrémentaient la version micro (ce qui n'apportait pas grand-chose), le passage un peu brutal d'un écran à l'autre (un scrolling aurait été le bienvenu) et l'inconsistance de certains personnages, qui ne bougent pas d'un poil lorsque vous leur videz votre chargeur dans le ventre... Allez, ne boudons pas notre plaisir, Flashback a beau emprunter de bonnes idées un peu partout (cinéma et micro), il sera à coup sûr l'un des jeux les plus originaux et les plus passionnants de l'année qui commence !

BIENVENUE A NEW WASHING

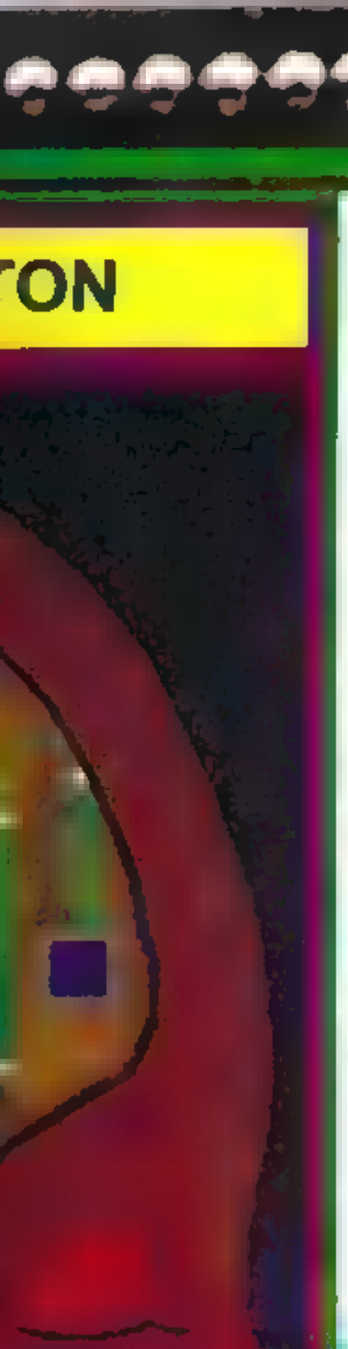




ASIA
Le quartier de l'astroport. C'est par ici que vous arriverez à New Washington.

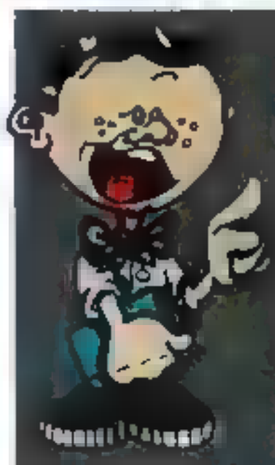


EUROPA
Les petits boulots offerts par l'ANPE locale vous permettront de gagner un peu d'argent, à condition d'y survivre !



Le générateur qui se trouve sur la plate-forme de gauche vous permettra de recharger votre bouclier.

COMMENTAIRE

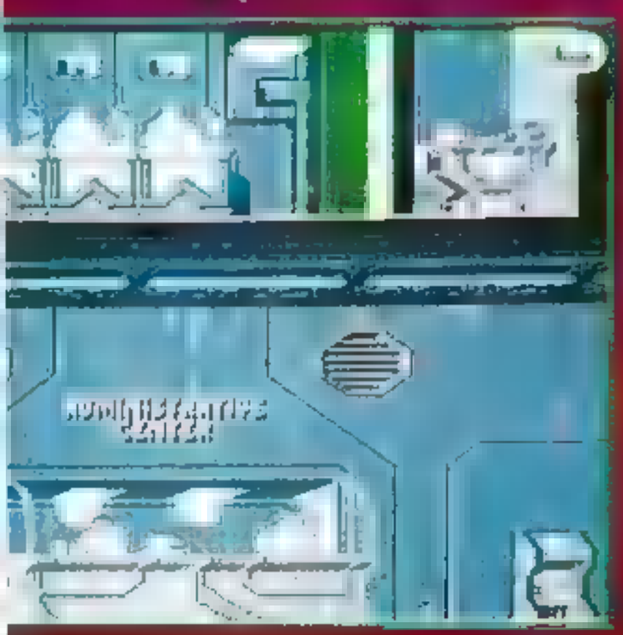


AXEL

Ce jeu est à marquer d'une pierre blanche. Delphine, éditeur de jeux d'aventure sur micro (Croisière pour un cadavre...), est à l'origine de cet événement ludique. N'ayons pas peur des mots, Flashback est à mon avis la meilleure cartouche sur Megadrive. La beauté des décors, le scénario en béton, la jouabilité exceptionnelle rendent le jeu captivant. Il bénéficie de la fluidité de Prince of Persia et de l'univers envoûtant d'Another World. Cela nous change des petits Mickey et autres Sonic qui avaient tendance à donner à Sega une image de marque "infantile". Un 99,99% en note d'intérêt ne serait pas un scandale.

AMERICA
Le patron de ce bar plutôt louche vous indiquera où vous procurer de faux papiers.

AFRICA
On a beau être dans le futur, les employés de ce centre administratif sont toujours aussi peu aimables !



Qui suis-je ? Où suis-je ? Dans quel état j'erre ? A vous de le découvrir !

Enclenchez votre ceinture antigravité avant de sauter dans le trou. De superbes séquences animées en 3D interviennent à chaque fois que vous ramassez un objet.

Ce métro futuriste fait le tour de la capitale, New Washington, et vous permet d'accéder rapidement à n'importe quel quartier.

REVIEW

Votre ami Ian est attaqué par des flics équipés de propulseurs dorsaux... Protégez-le!

Un monde superbe, mais inquiétant, dans lequel vous devrez affronter une horde d'extraterrestres belliqueux.

Encore une baston avec des flics... Décidément, qui pouvez-vous bien être ?

EDITEUR : US GOLD/DELPHINE SOFTWARE

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 95%

La séquence d'introduction résume tout le jeu à elle seule : une action trépidante et une animation à couper le souffle.

GRAPHISMES 92%

La jungle du premier niveau est sans doute le décor le plus spectaculaire.

ANIMATION 98%

Le point fort de la cartouche ! Les mouvements naturels et réalistes du héros constitueront désormais LA référence.

BANDE-SON 85%

Les bruitages sont rares, mais excellents.

JOUABILITE 86%

Difficile au début de manier le personnage, même si ses mouvements sont d'une précision exemplaire.

DUREE DE VIE 80%

Le premier niveau vous semblera interminable, mais ensuite tout va très vite...

INTERET 96%

On nage bien en pleine aventure... Flashback est un jeu superbe et complètement envoûtant !

Chez GAME'S, nos vendeurs sont soumis aux plus rudes tests. C'est pourquoi ils connaissent les jeux mieux que personne.

PARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

CERGY 3
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LILLE
Grand Place
Tél. 20 13 92 92

INTERVIEW

LE FLASHB

Epatés par la réalisation de Flashback, intégralement réalisé par une équipe française, nous avons voulu en savoir plus sur les auteurs de ce jeu. Magnéto en main, nous avons coincé huit des membres du Flashback team sur leur lieu de travail, chez Delphine Software. Nous leur avons d'abord demandé quel était leur métier et sur quels projets ils avaient déjà travaillé.

LE TEAM

Paul Cuisset : Programmeur et chef de projet Flashback. Il s'est occupé des projets Les Voyageurs du temps, Operation Stealth, Croisière pour un cadavre, chez Delphine.
Thierry Perreau : 26 ans. Graphiste en charge des animations et des scènes cinématiques en polygones. A travaillé sur Croisière pour un cadavre chez Delphine. Fan des films Star Wars.
Philippe Chastel : 28 ans. Programmeur micro et Megadrive. A travaillé sur Operation Stealth, Croisière pour un cadavre, chez Delphine.
Benoist Aron : 25 ans. Programmation système cinématique, programmeur de la version Amiga de Flashback.
Alain Ramont : 24 ans. Nouveau chez Delphine. Travaille sur la conversion PC avec deux autres programmeurs.
Thierry Gaerthner : 27 ans. Chargé de la conversion PC de Flashback. Première expérience dans le domaine (fanatique Atari).
Thierry Levastre : Graphist. C'est à lui que l'on doit quelques séquences à tendance japonaise.
Denis Mercier : A travaillé trois mois sur le projet avant de partir à l'armée. C'est lui qui a été filmé pour servir de doublure à Conrad, le héros du jeu.

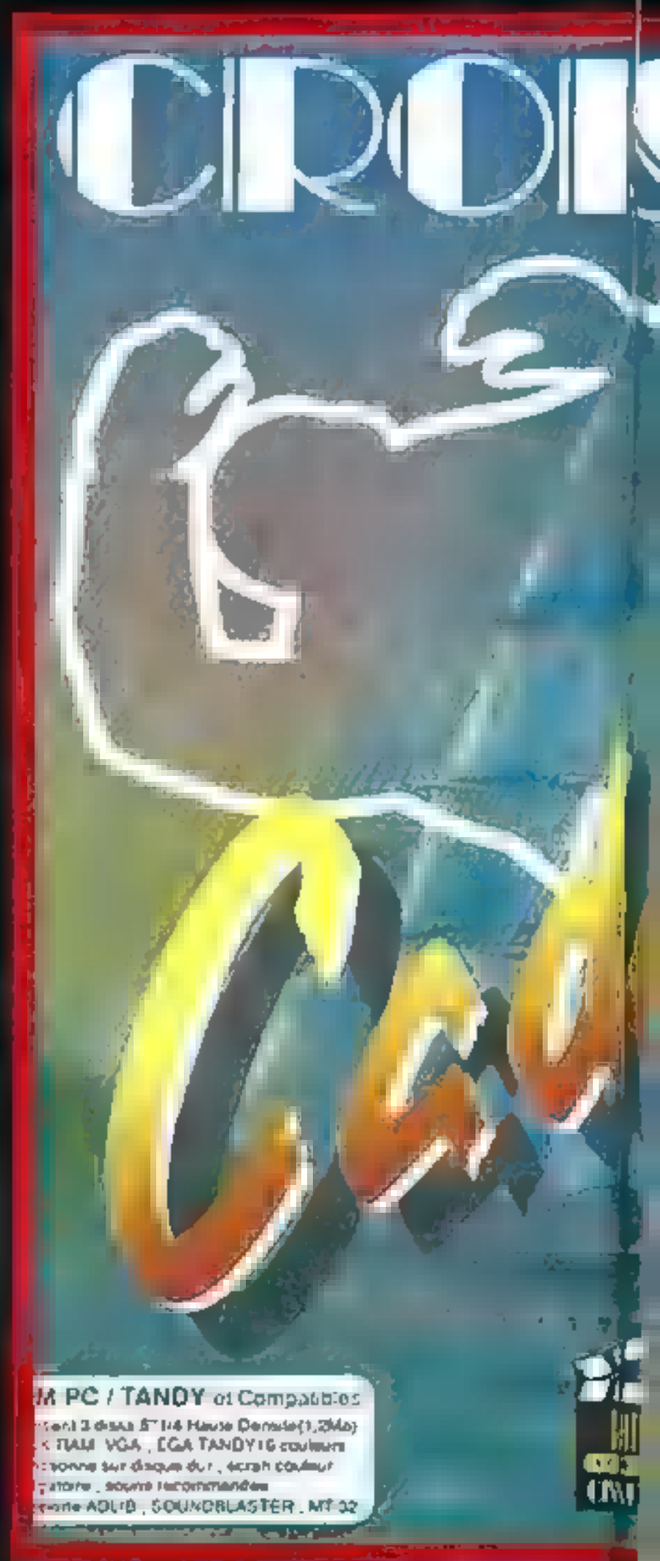
Premier jeu cinématique de Delphine Software : les voyageurs du temps sur Amiga.

C+ : Les animations du jeu vous ont-elles demandé beaucoup de travail ?

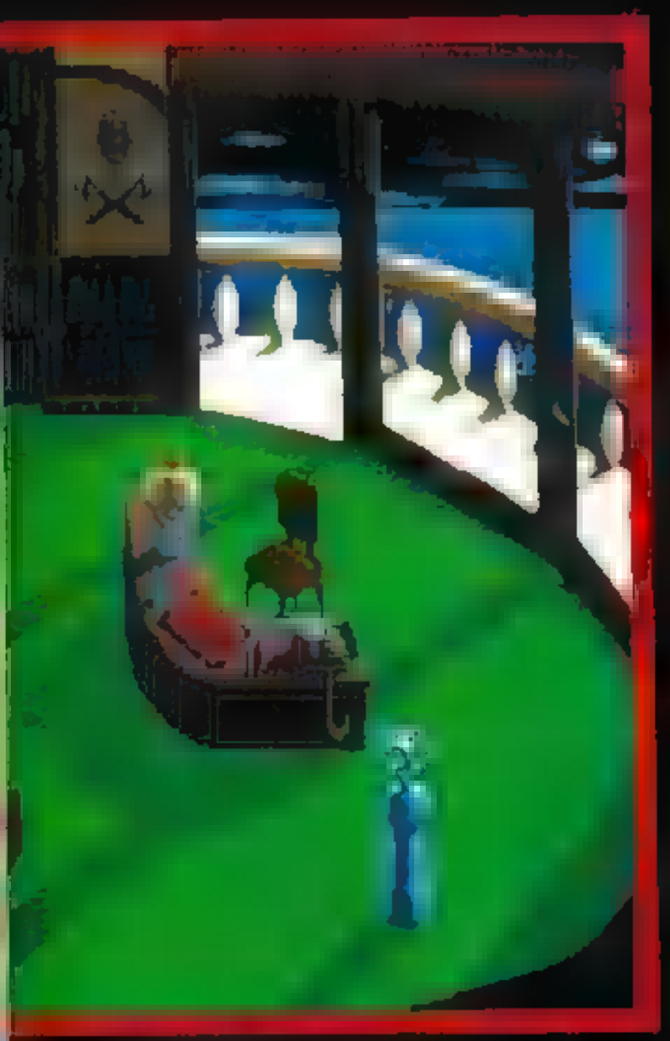
C+ : Flashback sur Megadrive est-il votre titre le plus abouti, celui pour lequel vous avez eu le plus de moyens depuis Les Voyageurs du temps ?

C+ : L'évolution de ce type de jeu passe-t-elle obligatoirement par l'évolution des machines ou est-ce que le plein potentiel des machines actuelles n'a pas été exploité ?

Des aventures digne de James Bond.



BACK TEAM



Une enquête policière en haute mer.

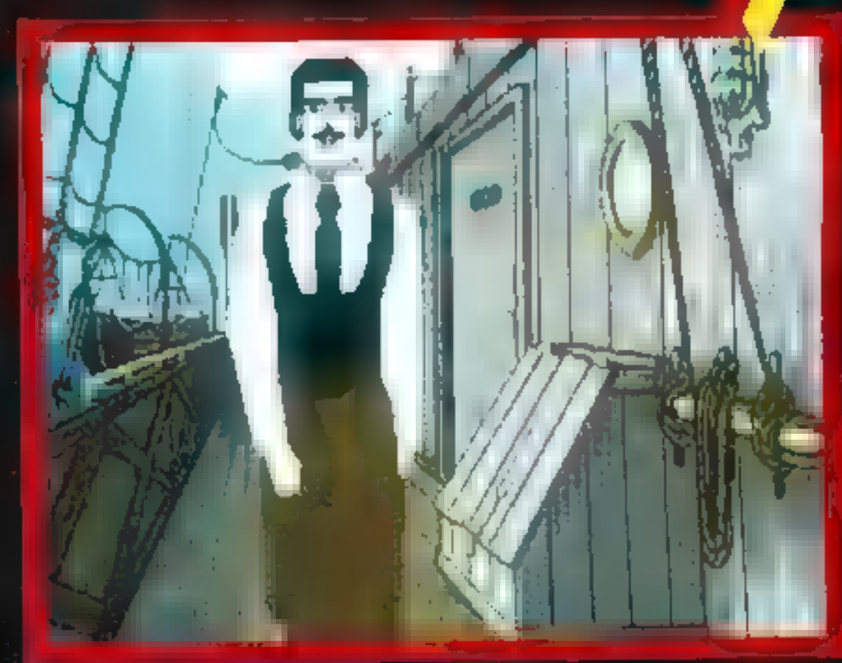
C+ : Sur la Super Nintendo, ça ne serait pas plus facile ?

C+ : On est souvent obligé de faire des concessions, on voudrait enchaîner plusieurs séquences ou plusieurs images et, finalement, on ne peut pas, parce que l'on a déjà une séquence qui prend de la mémoire et on doit se limiter ?

Les voyageurs du temps, un jeu d'aventures classique créé par Paul Cuisset et Eric Chahi.

C+ : A l'origine Flashback devait être un développement Mega CD ?

Les scènes cinématiques ont fait la réputation de l'excellent Croisière pour un cadavre sur micro.



C+ : Allez-vous développer sur console Nintendo ?

REVIEW

MICRO KID'S

PUGS SCAV HU

The ADDAMS FA

Il est 4 heures du mat', et je suis pourtant encore dans les locaux de la rédac', seul. Pourquoi ? Ben suis obligé de bosser la nuit pour échapper aux terribles mangeuses d'homme. Eh oui, maintenant, elles sont deux (mais je vous racconterai cela une autre fois) !

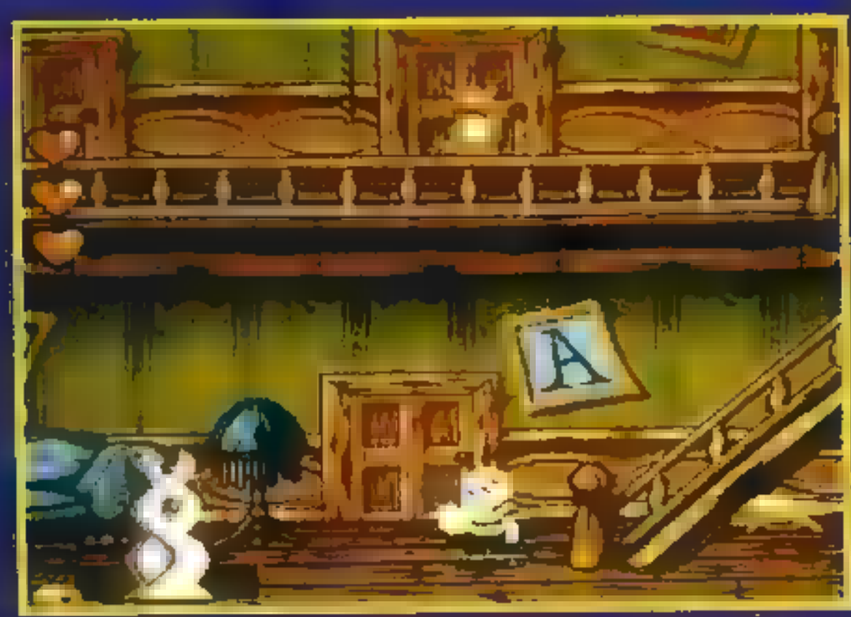
viens à nouveau de finir ce grand jeu qu'est Pugsley's Scavenger Hunt, plus connu sous nom d'Addams family II. Eh ! oui famille la plus "zarbi" ces dernières années est retour. Il a moins d'un an, elle faisait son apparition au cinéma sur Super Nintendo. Bien entendu, elle était déjà connu grâce à une série en noir et blanc qui passe régulièrement sur petit écran.

D'ici à prochaine rentrée scolaire, on devrait sans doute voir débarquer dessin animé sur Canal +, lequel a inspiré second épisode du jeu ; mais pour moment, rien n'est officiel. La voilà donc à nouveau sur Super Nintendo. Dans le premier épisode, Gomez devait délivrer toute sa petite famille. La dernière personne à secourir était Morticia et il fallait alors combattre grand et cruel magistrat dans un décor si somptueux que je ne m'en suis pas encore remis. Cette première partie était presque devenue une référence en matière jeu de plates-formes. La réalisation était remarquable, les musiques quasi sensationnelles, la maniabilité très bonne et la difficulté excellemment dosée. Dans ce nouvel épisode, vous incarnez le petit rejeton de Gomez et Morticia, j'ai nommé Pugsley.

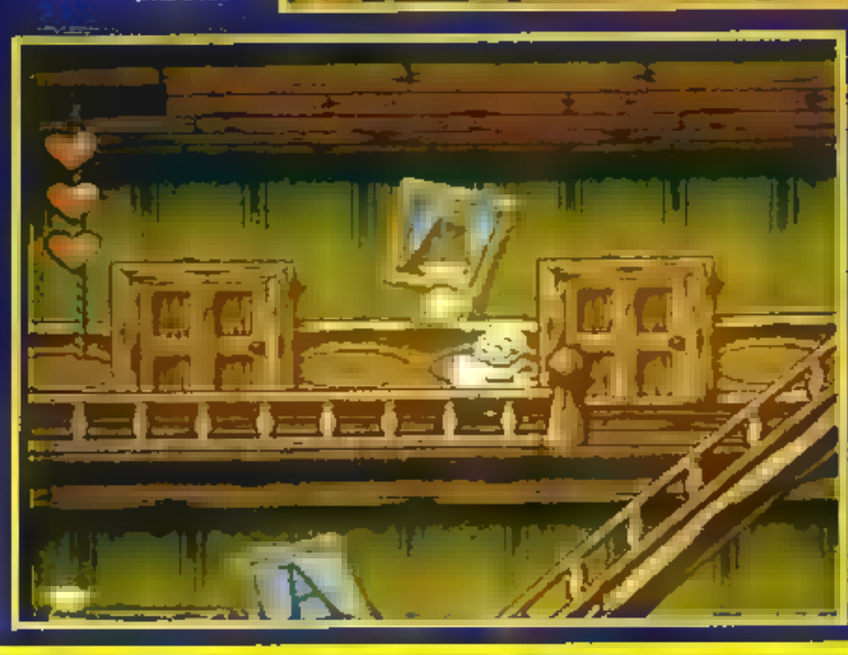
C'est pour sa petite sœur Wednesday (Mercredi) qu'il devra, les bras ballants mais cœur vaillant, retrouver six objets.

LA MAISON

Vous venez d'allumer votre console, et vous vous retrouvez tout de suite au cœur de l'antre de la famille Addams. Comme vous pouvez le remarquer, les décors sont plus travaillés que dans le premier épisode. Mais le principe du jeu reste le même : il vous faut ouvrir chacune de ces portes pour pénétrer dans les pièces qui forment les niveaux. Derrière, des messages vous indiqueront la marche à suivre.



Au rez-de-chaussée, rien d'intéressant pour le moment. Les caves sont inaccessibles, et Morticia n'a pas besoin votre aide...



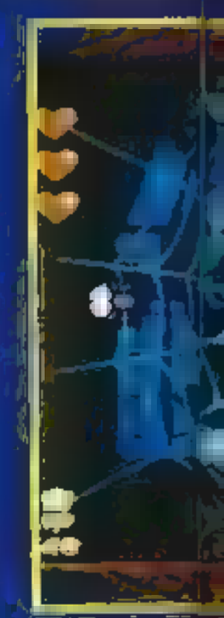
En revanche, premier étage regorge de surprises : la corde mène au grenier, l'escalier conduit à la terrasse, et les portes...

LE LABO DE SCIENCE

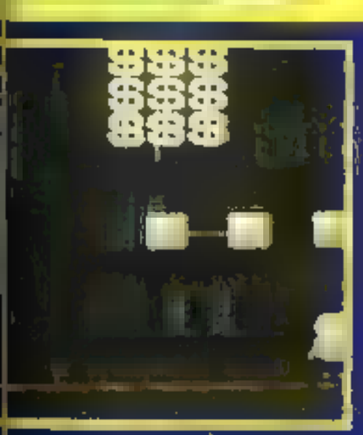
Dans ce niveau, tout l'air d'être plus grand que vous, et c'est tout à fait normal, votre oncle vous a fait boire une potion magique qui l'a rapetissé. C'est un des niveaux les plus longs, et c'est aussi celui qui possède le plus de salles secrètes. Vous devrez déambuler entre des becs benzènes, des tubes à essai, des flacons d'acide chlorydrique, des crânes, toutes sortes d'objets qui vous rappelleront vos cours de science.

"Bois cette potion qui rapetisse. Elle t'aidera beaucoup." Voici l'un des nombreux messages d'entrée qui jalonnent le jeu.

La porte de sortie : elle vous mène à une autre partie du même niveau.

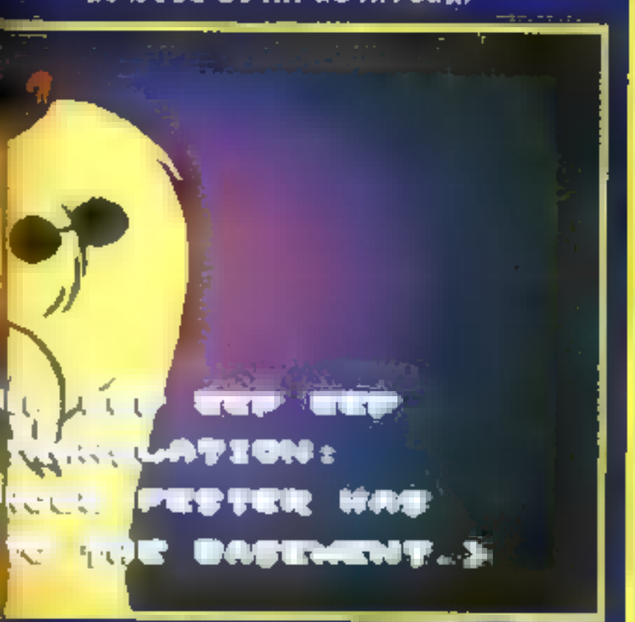


LEY'S ENGER NT™ MILY II



Frappez dans bon ordre sur les carrés, vous deviendrez peut-être riche.

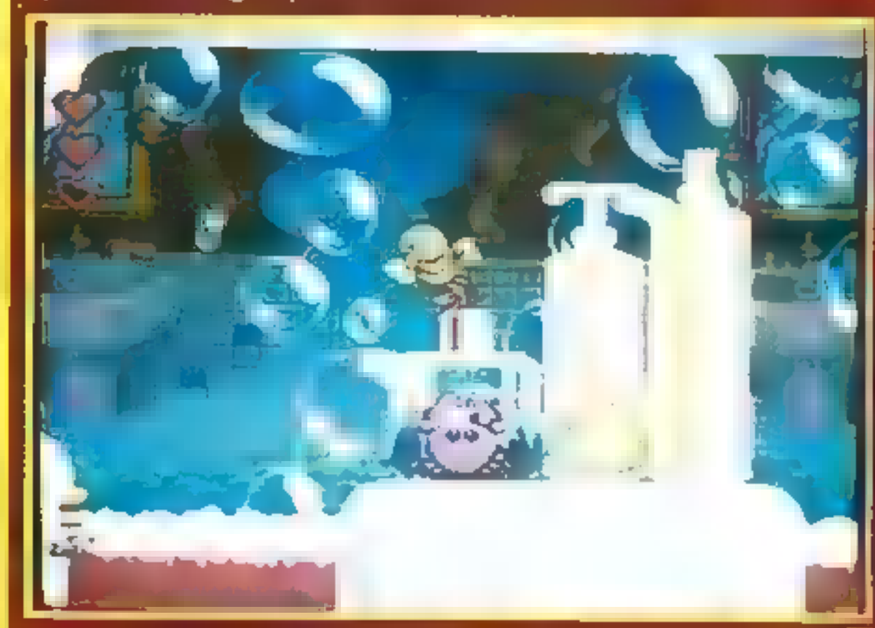
Eh ! oui, encore une araignée qui fait office de boss de fin de niveau.



Votre oncle Fester vous attend dans les caves.

LA SALLE DE BAINS

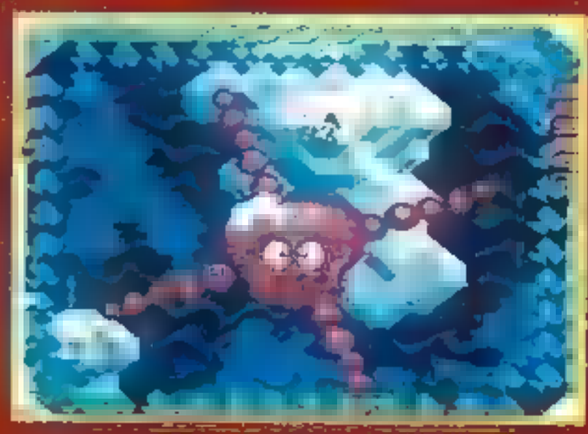
C'est au son des coin-coin incessants des petits canards que vous devrez vous balader dans cette immense salle de bains, sur le rebord de votre baignoire. Les bulles y sont vraiment fantastiques. Canards, grenouilles, crabes... devront être mis hors d'état de nuire pour pouvoir atteindre l'intérieur de la baignoire, deuxième partie de ce niveau. A ce moment-là, ce seront les miaous des chatons affublés de masques de plongée que vous devrez supporter. La maniabilité de Pugsley sous l'eau est quelque peu douteuse. Ce n'est pas vraiment pratique pour atteindre la pieuvre rouge que vous devrez combattre.



Ce crabe indestructible est à éviter à tout prix.

Sautez sur carré rouge droite : il se matérialisera et vous pourrez alors atteindre les chaînes de chasse d'eau.

Evitez les chatons, ... ne sont pas mignons.



La pieuvre : un des boss plus difficiles à battre.

Gomez vous indique la sortie.

COMMENTAIRE

SAM

J'aime beaucoup ce jeu. Les graphismes et les effets de transparence sont surprenants et la présentation est bien réalisée. Il faut tout de même exprimer quelques réserves. Tout d'abord, le sprite que vous dirigez, Pugsley, n'est pas très attrayant, voire même antipathique ; il faut aussi savoir qu'il y a trop de ralentissements lorsque ce dernier se retrouve avec plusieurs autres sprites à l'écran. Deuxièmement, la bande sonore est de très bonne qualité, mais on aurait apprécié une musique différente pour chacun des niveaux. D'autre part, l'ensemble manque un peu d'originalité. Et pour finir ce jeu est vraiment trop difficile : on s'amuse beaucoup au début, mais le plaisir s'estompe très vite. Le premier m'avait fasciné, celui-ci m'a un peu déçu.

REVIEW

LES AVENTURES DE LA DÉLIRANTE FAMILLE ADDAMS CONTINUENT

LA BOULE DE CRISTAL

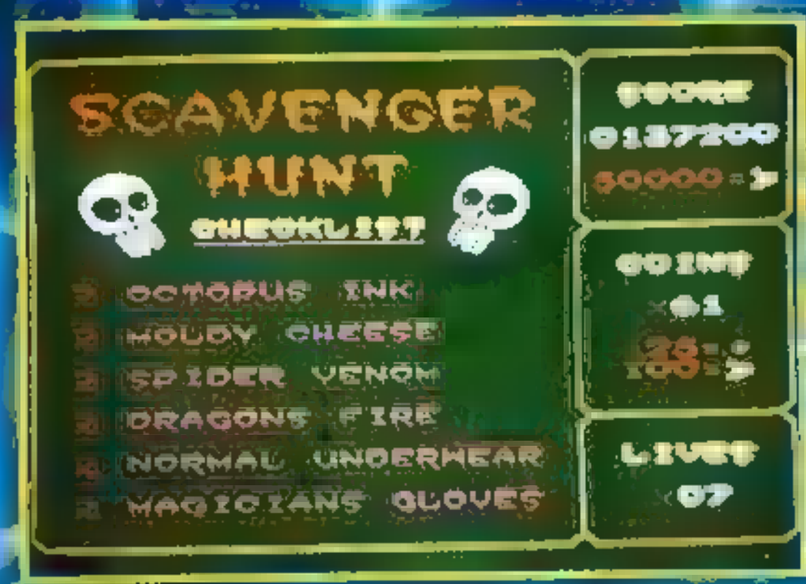
Mamie Addams vous invite à pénétrer dans sa boule de cristal pour voir ce qu'il y a à l'intérieur. N'écoutant que votre courage, vous allez accepter, j'en suis sûr. Vous devrez vaincre toutes les créatures immondes qui peuplent la boule de cristal. Ce niveau comporte l'un des passages les plus difficiles du jeu : il vous demandera énormément de patience, de réflexes et d'adresse.

Danger ! Chute de pierres !

Il n'est pas évident de passer d'une chaîne à une plate-forme.

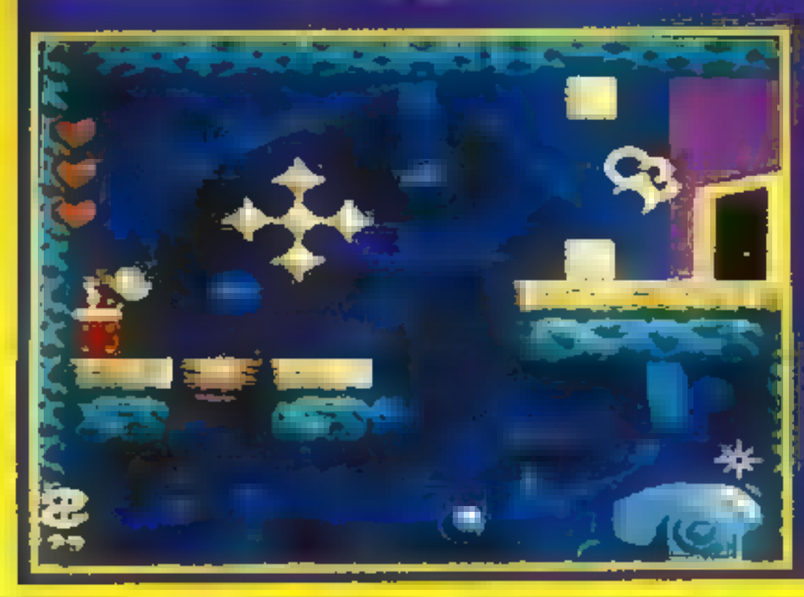
Votre fessier est-il blindé ?

Le terrible dragon ailé est aussi dangereux quand il crache le feu que quand il saute.



LE GRENIER

Heureusement que vous passiez par là pour faire le ménage. Ce grenier est infesté de souris. Quelle horreur ! C'est néanmoins le niveau le plus original, car vous devrez ici faire preuve de réflexion pour sortir du tableau. Petit conseil : prenez garde aux bombes et aux obus...

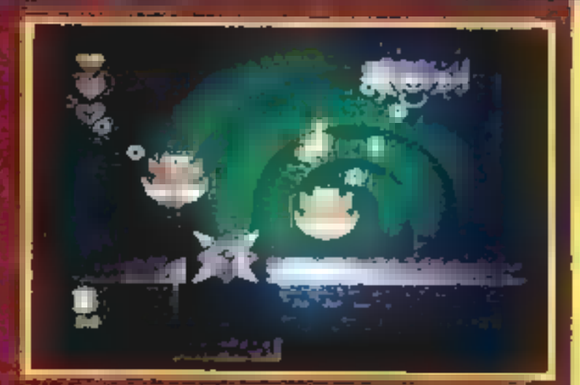


Grimpez sur les boulets : ils seront déviés vers le bas, ce qui détruira le mur. Une des rares originalités du jeu.

Enclenchez le détonateur qui fera exploser le mur, vous ouvrant la voie vers une autre phase du niveau.

LES CAVES

Après la potion magique, votre oncle vous fait don de son chapeau éclairant qui devrait vous permettre de mieux voir dans les caves très sombres de la maison. Les boulets ornés de pics, suspendus au plafond par des chaînes et se balançant de gauche à droite, sont très nombreux dans ce niveau. Idem pour les blocs de pierre qui se déplacent de haut en bas. Cela dit, les décors (fades) sont relativement bien réalisés.



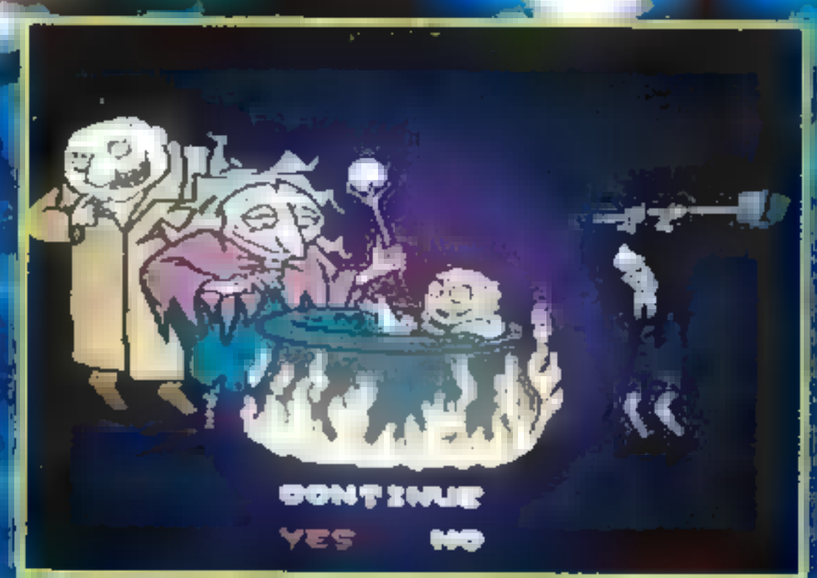
Ici, trois des monstres de ce niveau sont présents à l'écran.

Petit clin d'œil au premier épisode. On reconnaît cet ennemi.

"Notre machine à laver est devenue folle à cause de toi !" On dirait que vos voisins vous en veulent...

Voici la liste des six ingrédients que Mercredi vous a réclamés.

Vous disposez d'un nombre illimité de Continue. Ça aide...



Attention ! Jets de lingerie empoisonnée !

Est-ce la souris qui est géante, ou vous qui jouez à Wieklen ? En tout cas, pas de lézard, elle a bien l'air d'un boss de fin de niveau !

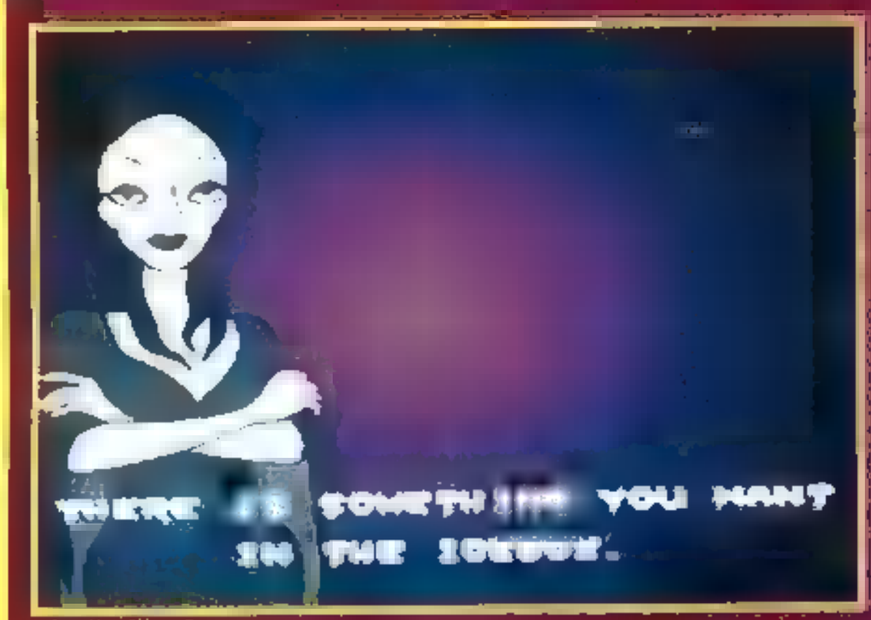
Entre la bombe et le morceau de fromage, votre cœur balance. Ne laissez pas parler votre estomac, mais faites remuer vos neurones.

COMMENTAIRE

DOGUY

Quelle déception ! On m'avait dit qu'Addams Family II était l'un des meilleurs jeux de plates-formes. Moi, tout ce que j'ai vu, c'est un jeu bien réalisé mais sans saveur. Et, surtout, il est horriblement difficile ! Tout n'est que pointes, gouffres sans fond et flaques mortelles (tombez à l'eau et c'est la mort immédiate — frustrant !). C'est d'autant plus dommage que le jeu est vaste et que les graphismes ne sont pas désagréables. Malheureusement, les musiques et l'action sont répétitives et le personnage de Pugsley — ni drôle, ni mignon — fait un héros des plus insipide. Les amateurs du premier épisode regretteront certainement Gomez. Bref, vous l'aurez compris, je n'ai pas aimé Addams Family II. Et je retourne de ce pas jouer à Magical Quest ou à Cool Spot (sur MD)... en attendant Mister Nuts !

REVIEW

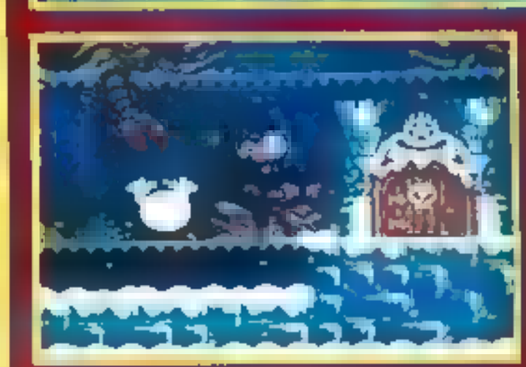


LE FRIGO

Dernière étape avant la fin du jeu, le frigo. Gruyère et crustacés en décor de fond, oies, pingouins, boules de neige animées, blocs de glace vivants... Et en plus, il neige. Ce long niveau pourrait presque être qualifié de vicieux.

Morticia inaugure votre entrée dans le monde du frigo.

Faites un tour complet du niveau pour récolter les dollars.



La dernière porte : elle vous mène dans l'antre du magicien des glaces.

Le magicien des glaces est votre dernier ennemi.

EDITEUR : OCEAN
PRIX : E
DISPONIBILITE : AVRIL
DIFFICULTE : TRES DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3, 5 OU 7
OPTION CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : GOOD

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION — 93%

Une bonne musique (connue), un beau fond, le titre apparaît en effectuant rotation, zoom et distorsion.

GRAPHISMES — 91%

Ils sont beaux, mais les niveaux étant longs, ils sont quelque peu répétitifs.

ANIMATION — 88%

L'animation aurait été parfaite s'il n'y avait pas eu autant de ralentissements.

BANDE-SON — 88%

Excellents bruitages, musiques très agréables, mais pourquoi n'y en a-t-il pas une différente pour chaque niveau ?

JOUABILITE — 63%

C'est vraiment trop dur. La difficulté, c'est bien, mais "calmos" les gars !

DUREE DE VIE — 50%

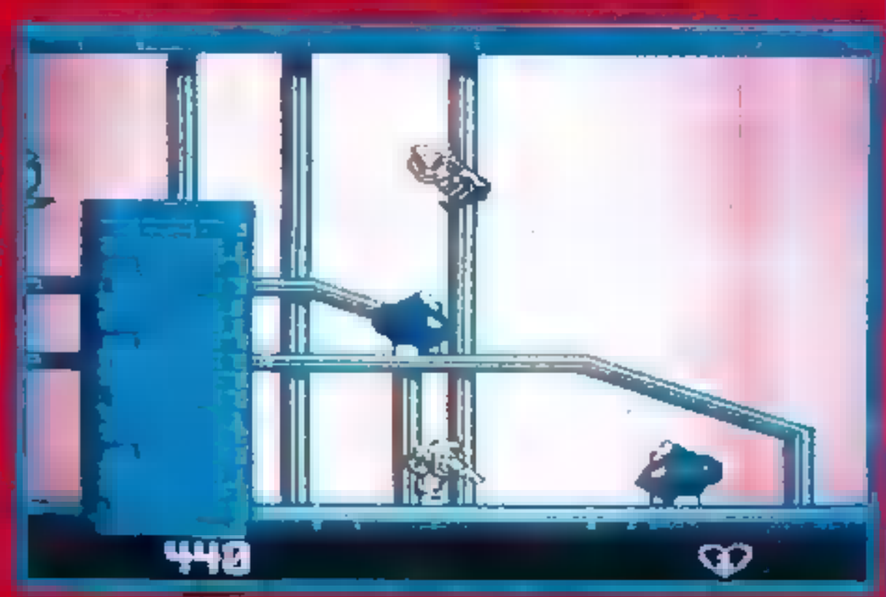
Si vous êtes normalement constitué, je vous conseille de bien réfléchir avant de l'acheter.

INTERET 88%

Techniquement, ce jeu est superbe, mais la difficulté est très mal dosée.

ADDAMS FAMILY II

Le titre phare d'Ocean va couler des jours heureux sur NES et Game Boy. Bien que ces deux jeux se nomment Addams Family II, ils n'ont aucun rapport avec la version Super Nintendo. C'est en fait une adaptation du premier Addams (mêmes décors et pièces). Seul le personnage principal, l'enfant terrible de Gomez et Morticia, a été repris dans ces deux nouvelles adaptations.



Le seul moyen de se débarrasser des ennemis est de leur sauter dessus pieds joints.

Papa, maman, la chose et moi...

Une fois dehors, il faut trouver le passage qui mène aux souterrains. Quelques friandises sont les bienvenues.

Quelle porte choisir ? Pugsley n'a que l'embarras du choix puisque chaque porte mène à un niveau différent.

Pugsley fait partie d'une famille peu ordinaire. La série télévisée en noir et blanc retrace avec beaucoup d'humour les tribulations de ces personnages complètement loufoques.

Evidemment, les graphismes sur Game Boy sont assez épurés. Mais on retrouve les principaux éléments qui composent le décor de la version Super Nintendo.

La précision est de rigueur pour ce jeu de plates-formes. La dalle sur laquelle Pugsy a posé un pied se déplace au-dessus de pics particulièrement meurtriers.

REVIEW

Ils sont de retour et, cette fois-ci, ils ont amené leurs petits copains ! Andy et Terry Bogard, les frères ennemis, et Joe Higashi, le boxeur thaï surdoué, reviennent plus en forme que jamais dans Fatal Fury 2. Maintenant, ils disposent de nouveaux coups spéciaux supplémentaires et de nouveaux adversaires. Totalement calqué sur le modèle de Street Fighter II, ce jeu de combat vous permet de choisir entre plus de huit personnages différents pour participer à la compétition la plus violente qui soit. Vos combats vous emmèneront aux quatre coins du monde à la recherche d'adversaires de plus en plus puissants. N'essayez pas de vous frotter à Big Bear le catcheur. Outre sa taille gigantesque, ses prises n'ont rien à envier à celles de Zanghief, loin de là, et je ne vous parle pas des bombes qu'il cache dans ses chaussettes. Dans un autre genre, vous avez Jubei Yamada, le vieux démon du judo. Sous l'aspect d'un vieillard honorable se cache un adversaire redoutable capable de passer au travers des meilleures parades et de vous infliger quelques projections très douloureuses. Mai Shiranui est un ninja de choc et de charme. Touche féminine de ce jeu, elle maîtrise l'énergie magique et son entraînement mystique lui permet d'abattre un adversaire en deux temps trois mouvements. Kim Kap Hwan est un héros dans son pays, la Corée. Il maîtrise le Taïkwando à la perfection. Méfiez-vous de ses attaques aériennes : rapide comme l'éclair, il vous aura mis trois coups de savate en pleine tête et en plein vol avant que ses pieds ne retouchent le sol. Chin Shin Zan le poussah peut paraître inoffensif avec sa bedaine et ses mouvements harmonieux de taïchi. Mais il faut se méfier de l'eau qui dort : c'est un combattant respecté à Hong Kong, et tout le monde redoute ses attaques énergétiques. Face à ces challengers, les héros du premier Fatal Fury auront beaucoup de mal, alors que vont-ils pouvoir faire face aux quatre boss spéciaux qui les attendent à la fin du jeu ?

MEGA HIT

HUIT COMBATTANTS...

Le fameux coup de pied "demi-lune" de Kim Kap Hwan est une attaque efficace qui lui donne une allonge incroyable.

L'ADEPTE DU TAIKWANDO
KIM KAP HWAN

Tout énorme qu'il puisse être, le géant Big Bear ne résiste pas au Tiger Kick de Joe Higashi. C'est un coup spécial qui fait des ravages !

LA BETE DU CATCH
BIG BEAR

Joe Higashi est un des personnages les plus puissants de Fatal Fury 2.

LE PRODIGE DU MUAÏTAÏ
JOE HIGASHI

Jubei Yamada sait passer la garde de ses adversaires.

LE DÉMON DU JUDO
JUBEI YAMADA

HIENZAN
↓ brièvement, puis ↑ + B ou D
HANGETSUZAN (Coup de pied demi-lune)
↓ ↙ ← + B ou D
HISHOKYAKU
En sautant ↓ + B ou D

BOMBE GEANTE
↙ brièvement, puis → + A ou C
SUPER DROP KICK
Pressez le bouton D pendant 10 secondes
LA PROJECTION MORTELLE
Au corps à corps, ↘ + C

SLASH KICK
↙ brièvement, puis ↘ + B ou D
TNT PUNCH
Appuyez vite sur A ou C plusieurs fois
TIGER KICK
↓ ↘ → ↗ + B ou D
LE TOURBILLON
← ↙ ↓ ↘ + A ou C

NIHON SEHOI DASH
← brièvement, puis → + B
OOIZUNA OTOSHI
↓ brièvement, puis ↑ + A ou C
SENBE SHURIKEN
← brièvement, puis → + A ou C

Avec sa masse imposante, Big Bear ne laisse aucune chance au pauvre Yamada. Face à un tel adversaire, mieux vaut rester loin des énormes poêles à frire qui lui font office de mains.

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Ouaiiiii ! Il est vraiment très bon, ce jeu. Art of Fighting et World Heroes étaient déjà techniquement parfaits, mais il leur manquait l'ambiance et la variété de Street Fighter II. Si FF II est peut-être un peu moins beau (encore que...) que les deux autres jeux, il est aussi infiniment plus agréable, grâce à une grande variété dans les coups et, surtout, à la force équivalente des différents personnages. Les paysages de fond sont superbes, la musique, rapide et fluide, accompagne avec bonheur l'action et l'animation, même si elle est moins belle que celle d'Art of Fighting. La stratégie peut enfin prendre place dans les combats, et ce bien qu'ils soient particulièrement acharnés. Bon, voilà, moi j'adore !

Le TNT punch de Joe ne pardonne pas. Utilisez ce coup spécial et la victoire est quasiment assurée.

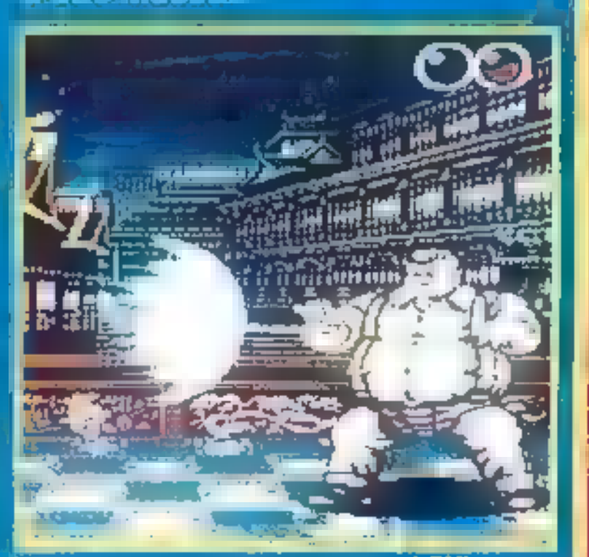
HUIT COMBATTANTS...

Le shoryudan d'Andy Bogard est l'équivalent du coup de la boule de feu dans Street Fighter II.

Terry Bogard est un personnage très équilibré. Il dispose de quatre coups spéciaux qui lui permettent de vaincre la majorité des autres guerriers.

Chin Shin Zan se déplace avec lenteur, mais ses attaques sont très puissantes. Coup spécial : il se sert de sa bedaine comme d'une massue.

Mai Shiranui est la femme forte du jeu. Son apparence frêle cache une guerrière.

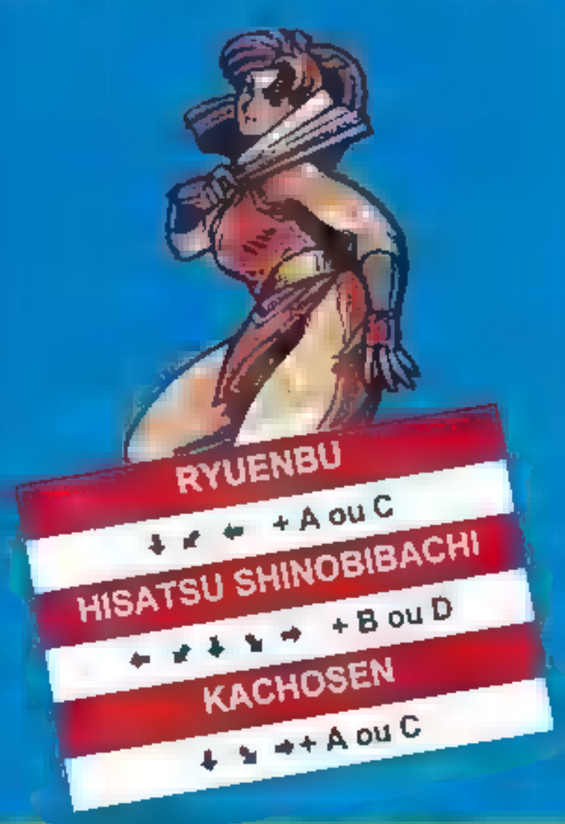


LA BELLE NINJA
MAI SHIRANUI

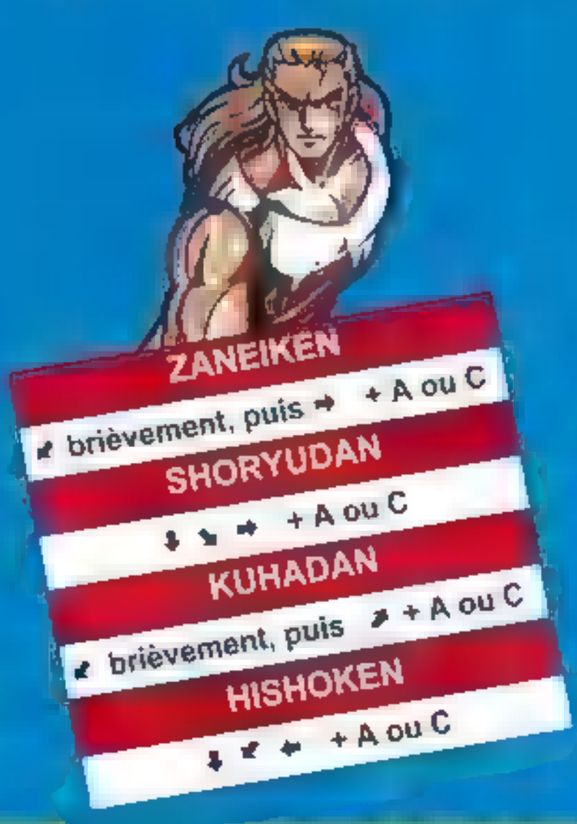
SPÉCIALISTE DU KOPPO
ANDY BOGARD

MAÎTRE DES ARTS MARTIAUX
TERRY BOGARD

LE MAÎTRE DU TAÏ-CHI
CHIN SHIN ZAN



RYUENBU
↓ ↙ ← + A ou C
HISATSU SHINOBIBACHI
← ↙ ↓ ↘ → + B ou D
KACHOSEN
↓ ↘ → + A ou C



ZANEIKEN
↙ brièvement, puis → + A ou C
SHORYUDAN
↓ ↘ → + A ou C
KUHADAN
↙ brièvement, puis ↗ + A ou C
HISHOKEN
↓ ↙ ← + A ou C

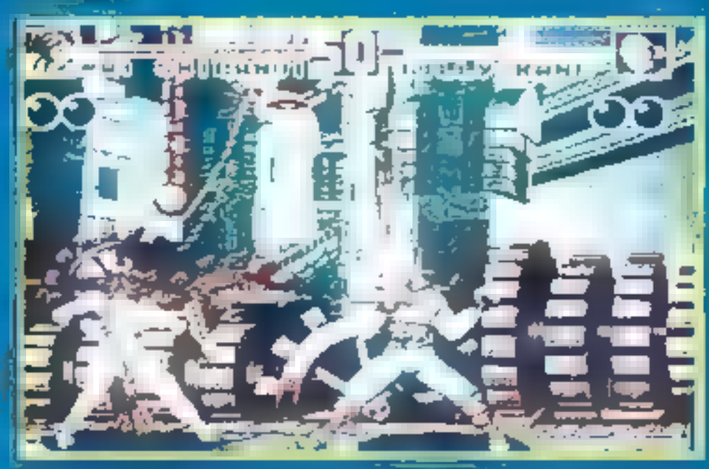
PHALANGES DE FEU
↓ ↙ ← + A ou C
TACLE AÉRIEN
↓ brièvement, puis ↑ A ou C
COUP DE MAÎTRE
↓ ↙ ← ↖ + B ou D
VAGUE D'ÉNERGIE
↓ ↘ → + A ou C

KIRAI HOH
↓ ↘ → + A ou C
DAI-TAIKOBARA UCHI
↓ brièvement, puis ↑ A ou C
HAGAN-GEKI
← brièvement, puis → B ou D

REVIEW

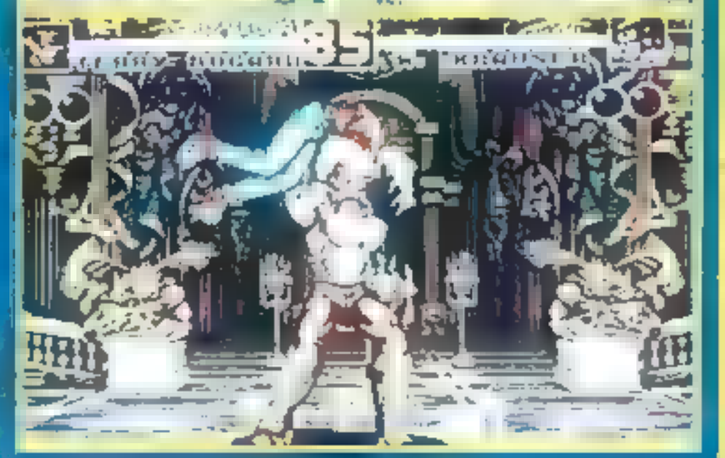
LE QUATUOR DES BOSS

K.O.!
Ce boxeur est le premier des boss de fin de niveau. Il ressemble à s'y méprendre à George Foreman mais ne vous trompez pas, ses directs peuvent vous décrocher la mâchoire.



B. KANE
Billy Kane était déjà présent dans Fatal Fury. Il a amélioré ses techniques de combat au bâton. Maintenant, c'est un adversaire formidable.

LAURENCE
Laurence est un matador qui préfère les adversaires humains aux bovins. Méfiez-vous de sa cape : avec elle, il vous en fera voir de toutes les couleurs. Ne relâchez jamais votre attention.



W. KRAUSER
Wolfgang Krauser est LE boss à abattre : c'est le guerrier ultime. Sur une musique classique jouée avec talent, ce géant est le guerrier le plus complet qui existe. 100 % de muscle, aucun défaut !

COMMENTAIRE

MARC

J'ai beau chercher, je ne vois pas de défaut notable à Fatal Fury 2. Techniquement, c'est parfait. Aucun ralentissement, des graphismes géniaux, une ambiance sonore à vous faire exploser les tympans. Alors, dans ces cas-là, le prix de la Neo Geo est justifiable. On atteint tout simplement la qualité des jeux d'arcade actuels, pas moins. Street Fighter II est un peu plus étudié au niveau de la jouabilité et des tactiques de combat que Fatal Fury 2, mais cela ne suffit pas. Grâce à la puissance technique de la Neo Geo, Fatal Fury est à mon sens le meilleur jeu de combat disponible à ce jour sur console.

Andy se battant contre lui-même. Il est possible à deux joueurs de s'affronter sur un plan d'égalité en choisissant le même personnage.

EDITEUR : SNK
PRIX : G
DISPONIBILITE : NON
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS — **CARTOUCHE**

PRESENTATION 50%
Rien d'extraordinaire.

GRAPHISMES 96%
Plus de douze décors font office de ring pour ces combattants de la rue.

ANIMATION 98%
La réalisation est impeccable. Aucun ralentissement, les sprites sont énormes et se déplacent avec fluidité.

BANDE-SON 98%
Vous allez en prendre plein les oreilles ! Des voix digitalisées et des bruitages extraordinaires, on s'y croirait !

JOUABILITE 95%
Les quatre boutons du joypad sont utilisés et chaque personnage dispose d'au moins trois coups spéciaux différents.

DUREE DE VIE 96%
Comment se lasser d'un jeu aussi bien fait ? La durée de vie est égale à celle de votre joypad !

INTERET 97%
Profitant pleinement de la puissance de la Neo Geo, Fatal Fury 2 est un poil supérieur à Street Fighter.

COMPUSTORE Games

QUALITÉ SERVICE SOUTIEN TECHNIQUE

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.

SUPER NES USA

Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette
990 F
Console avec 1 jeu au choix d'une valeur de 490 F
1490 F (fournie avec 2 manettes)

ACCESSOIRES			
Adaptateur universel US & Jap.		Prince of Persia US/Jap.	490 F
149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté		Tortue 4 US	490 F
Dyna One	129 F	Joe et Mac 2 Jap.	490 F
Adaptateur secteur	179 F	God's	490 F
ASCII Pad	190 F	Sonic Blastman US (dispo : Tél.)	490 F
Cable Péritel	190 F	Super Strike Eagle US	490 F
Super Advantage	390 F	Human GP Jap.	490 F
Action Replay pro	450 F	Chester Cheetah US	490 F
Capcom CTICK US	690 F	Chester Cheetah US	490 F
		Superman US	490 F
JEUX : Nouveautés ou autres titres (Tél.)		Dungeon Master US	550 F
Castel Vania 4 US	450 F	Sim Earth US	550 F
Batman Return US/Jap.	490 F	Kawasaki Caribbean US	550 F
Dragon's Lair US	490 F	Might and Magic II Jap.	550 F
Contrat 3	490 F	Super Baseball 2020 Jap.	550 F
Super NBA basketball US	490 F	Ringel Mansel Jap.	550 F
Jimmy Connors US	490 F	Ranema 1/2 n°2 Jap.	550 F
Amazing Tennis US	490 F	Fatal Fury US/Jap.	550 F
Wing Commander US	490 F	Valken Jap.	550 F
Blue Brother US/Jap.	490 F	Alien vs Predatore Jap.	550 F
Tiinytoon Jap.	490 F	Super Tetris Jap.	550 F
Best of the Best US	490 F	Volley-Ball Twin Jap.	550 F
Magical Quest US	490 F	King of Rally Jap.	550 F
Road Runner US	490 F	Kiki-Kokai Jap.	550 F
Spiderman X Men US	490 F	Ultima Prophet US	550 F
Super Mario Kart US/Jap.	490 F	Soul Blaser US	550 F
Axelay US ou Jap.	490 F	Jungle War II Jap.	590 F
Super Parodius Jap.	490 F	Starfox Jap.	590 F
Out of this World US	490 F	Street Fighter II US	590 F
Rushin Beat 2 Jap.	490 F	Super Exaust Heat II Jap.	590 F
		Super Star Wars US/Jap. (Tél.)	

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres titres ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres seront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

MEGADRIVE

Console MEGADRIVE 1 manette + Sonic
990 F
Console MEGADRIVE 2 manettes + Sonic + Street or Rage
1290 F

ACCESSOIRES			
		Mickey et Donald	395 F
Pro 2	149 F	Batman Return	395 F
Competition pro	189 F	Terminator 2	395 F
Arcade Power stick	349 F	Road Rash 2	395 F
Action Replay pro	449 F	Monaco GP 2	395 F
2 manettes infrarouge	449 F	Team USA	395 F
JEUX		LHX Attack Shopper	395 F
Sonic 2	395 F	Captain America	395 F
La Petite Sirène	395 F	Crue Ball	395 F
Talespin	395 F	Fatal Fury	395 F
NHL PA Hockey 93	395 F	PGA Tour Golf II	449 F
Alien 3	395 F	Tecmo Soccer	449 F
Terminator	395 F	Tiny Toons	449 F
Olympic Gold	395 F	Chase HQ II	449 F
Centurion 2	395 F	James Bond 007	449 F
Rampart	395 F	King of Monster	449 F
Codash	395 F	Mohamed Ali Boxing	449 F
Splater House 2	395 F	Another World	449 F
Aquabatic Game	395 F		
Street of Rage 2	395 F		

Pour les sorties ou autres titres à venir sur MEGA appelez-nous.

NEO GEO

Console + Péritel + transfo 1990 F
Console + jeu (valeur de 690 F)
2590 F

ACCESSOIRES			
		Robot Army	890 F
Memory card	190 F	Eightman	890 F
Manette Néo Géo	390 F	Trash Rally	890 F
JEUX		Last Ressort	1 090 F
Nam 75	690 F	Mutation Nation	1 090 F
Burning Fight	690 F	Art of Fighting	1 490 F
Alpha Mission 2	690 F	Fatal Fury 2 2	1 490 F
Magician Lord	690 F	Ninja Commando	1 490 F
Cyber LIP	690 F	Super Side Kick (foot)	1 490 F
Sengoku	690 F	Base-Ball Star 2	1 490 F
Base-Ball 2020	690 F	View Point	1 490 F
Blue's Journey	690 F		
Fatal Fury	890 F		

A paraître sous date précise au mars ou avril 1993 : Fatal Fury 2 (boston). Autres titres nous consulter.

GAME GEAR

GAME GEAR + Sonic 2
1090 F
GAME GEAR + Sonic 2 + transfo
1190 F
GAME GEAR + Sonic 2 + Donald Duck + transfo
1290 F

ACCESSOIRES		JEUX			
Adaptateur secteur	99 F	Wimbledon	259 F	Batman Returns	269 F
Gear to Gear	99 F	Sonic 2	269 F	Space Invader	269 F
Loupe	139 F	Prince of Persia	299 F	Spiderman	269 F
Master Gear	149 F	Alien 3	269 F	Terminator	269 F
Sacoche	199 F	Tasmania	269 F	Olympic Gold	269 F
Battery pack	349 F	Indiana Jones	269 F	Kick off	269 F
				Senna GP	279 F
				Shinobie 2	279 F
				Street of Rage	279 F
				Vampire	279 F

Autres titres nous appeler.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. 16 (1) 45 78 67 30

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10h 30 à 19 h 30 sans interruption - lundi de 14h 30 à 19h 30. Métro - RER - JAVEL Sortie périphérique Porte de Versailles ou de Sèvres.

ENTREGUILLEMETS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES ET DES DATES DE SORTIES. LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DEPOSEES.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : [illegible] F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO Geo ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

QUELQUES INDICATIONS : *en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.*

C + 03/93

REVIEW

CLASSIC

Final Fight

Amis de la baston du combat de rue, le jour de gloire est arrivé! La fille du maire, Jessica, vient d'être enlevée par Mad Dog, le chef d'une bande de voyous. Il exige que Haggar, le maire baraqué de la petite ville-île, laisse installer son petit business de trafics louches, d'extorsion de fonds, de vente de drogue... en retenant sa fille en otage. Celui-ci est bien décidé à ne pas se laisser faire. D'autre part, deux amis, soupirants de Jessica et experts en arts martiaux, Guy et Cody, partent à son secours. Vous allez, seul ou en compagnie d'un autre joueur, incarner un de ces trois balèzes haineux. Il vous faudra traverser la ville, prendre le métro et vous balader au sommet des immeubles avant de parvenir jusqu'au repaire de Mad Dog. En "éclatant" certains éléments du décor, vous récupérez des bonus : des vivres qui restaurent vos forces ou même des armes blanches, bien pratiques, telles que des sabres, des couteaux, des matraques... Des bonus-stages vous permettent d'amasser avidement des points pour battre le high-score, épater vos copains, tomber les filles et gagner la considération de Madame-votre-mère!

Après avoir défoncé la porte, les membres de la bande de Mad Dog surgissent d'un squatt à l'appel de leur chef.

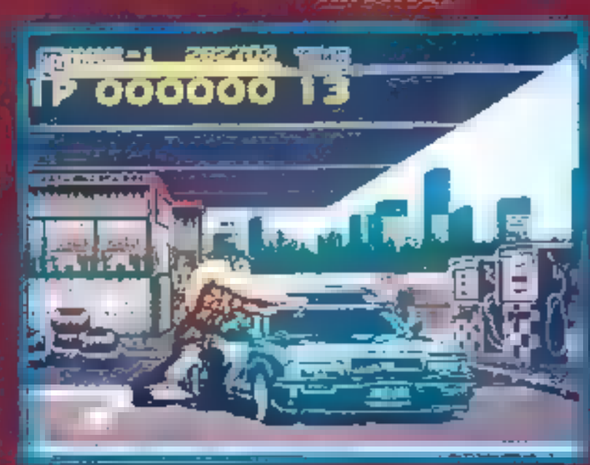
La pleine lune excite Guy. Elle le rend deux fois plus teigneux que d'habitude. On en vient même à plaindre les Pas-Beaux!

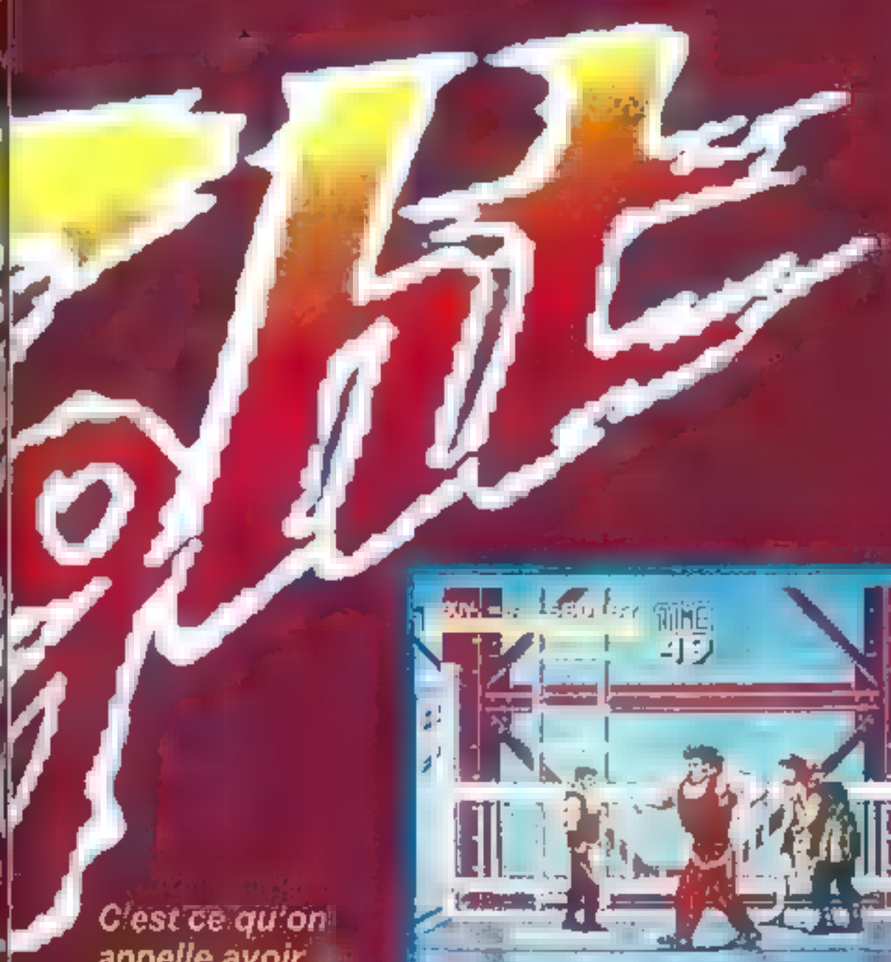
Je connais quelqu'un qui, dans les secondes qui suivent, va se faire ravaler la figure à coups de tuyau de plomb!

On ne peut quand même pas gagner à chaque fois!

Le policier corrompu, loin de vous venir en aide, vous met des bâtons dans les roues.

Stage bonus : le but du jeu est assez simple. Il faut réduire la voiture en miettes!





C'est ce qu'on appelle avoir pêche ! Un seul coup de poing et quatre Pas-Beaux dégagent !

Pendant que le monte-charge vous emmène sous des cieux plus cléments, des las d'individus agressifs ne-font-rien-que-de-vous-embêter !

LES PETITS PLUS (ET LE GROS MOINS) DE SEGA

Contrairement à la version SFC, Final Fight CD a été développé par les programmeurs de Sega, et par ceux de Capcom. Il s'agit donc d'une licence cédée par Capcom à Sega. Mais cette licence signifie également que Capcom, qui traditionnellement ne programme que pour les machines du petit père Mario, a pris conscience que Sega est devenu, aux USA et en Europe, une compagnie qu'on ne peut ignorer, source de profit potentielle, tels ces accords de licence !

En mode deux joueurs...

LE MODE TIME ATTACK

Cette option vous invite à mettre hors combat le plus d'adversaires possible durant un temps limité. Les décors, très sympas, ont été réalisés par les graphistes de Sega et n'existaient pas dans la version originale de Capcom. Vos adversaires sont similaires à ceux que vous rencontrerez dans le jeu.

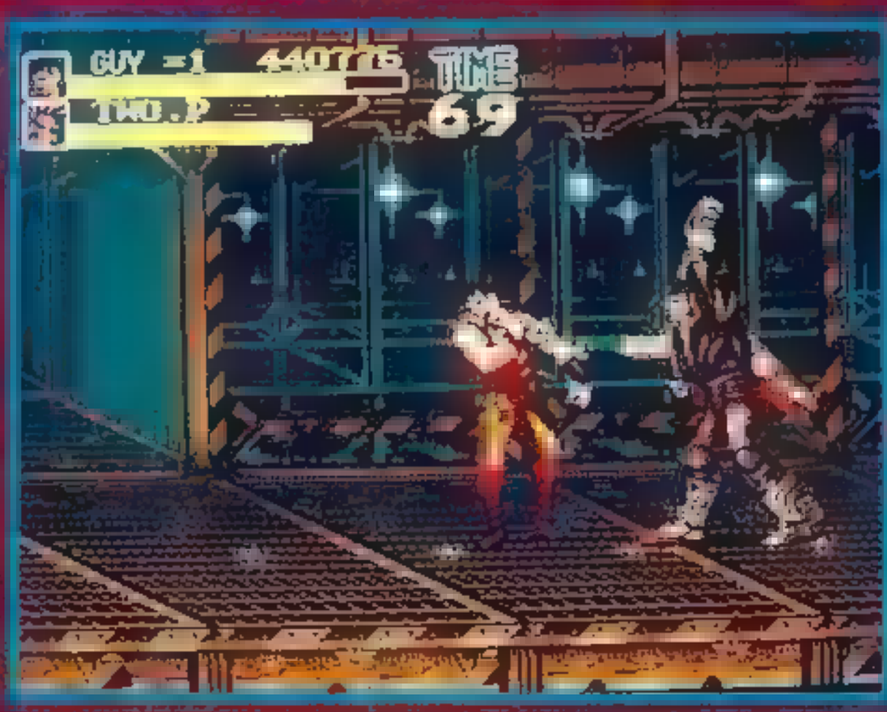
LE MODE DEUX JOUEURS

Après quelques tergiversations, Sega a réalisé une version deux joueurs. Certes, on possède moins de petites scènes intermédiaires et quelques détails ont disparu. Mais pouvoir jouer à deux reste un gros avantage sur les deux versions SFC (Final Fight et Final Fight Guy).

LE GROS MOINS DE SEGA

Les capacités d'animation et de déformation propres aux chips du Mega CD ne sont absolument pas utilisées. On a donc un beau jeu Megadrive sur un support CD-Rom ! Un peu frustrant !

... on peut même se taper dessus !



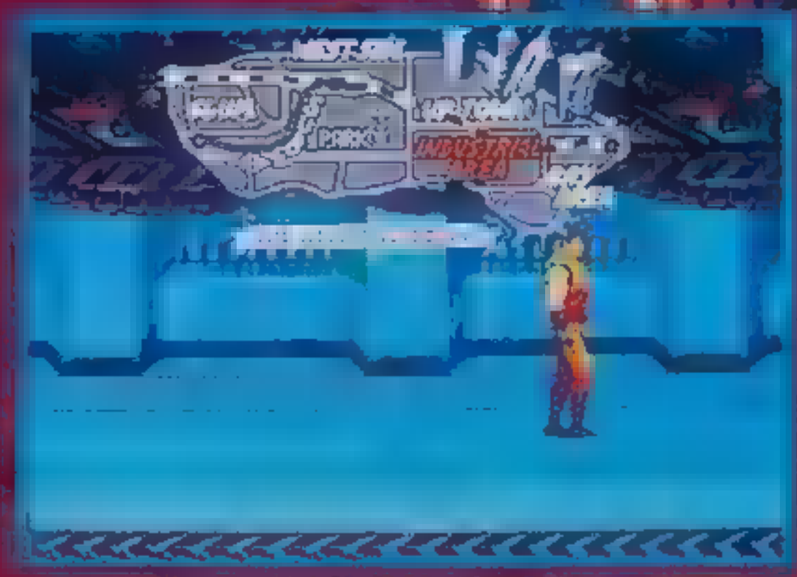
Cody est aussi "percutant" à mains nues qu'au sabre.

Le Pas-Beau ne perd rien pour attendre !

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Final Fight est un titre qui a des qualités certaines malgré une conception qui commence à dater un peu. Si on le compare à des jeux similaires arrivés plus récemment sur le marché (par exemple, à un SF II), on peut critiquer l'action assez répétitive de niveau en niveau, le manque de variété de vos adversaires et le peu de liberté de vos mouvements lors des combats. Ces petits détails ne suffisent cependant pas à ternir la réputation du plus célèbre des jeux de baston de rue. Bien qu'un Streets of Rage II soit plus riche, je préfère acquérir Final Fight CD, qui reste quand même un concentré de plaisir de jeu et, surtout, qui incarne une partie de la légende des jeux vidéo !



Le terrain de vos exploits : une petite île qui ressemble beaucoup à Manhattan !

DES ANIMATIONS SOIGNEES

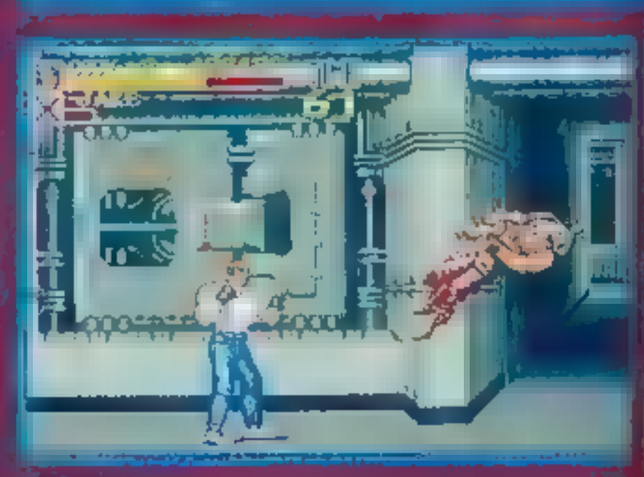
Les animations de Cody, Guy et Haggar sont très soignées.

LES TROIS-Z-HEROS

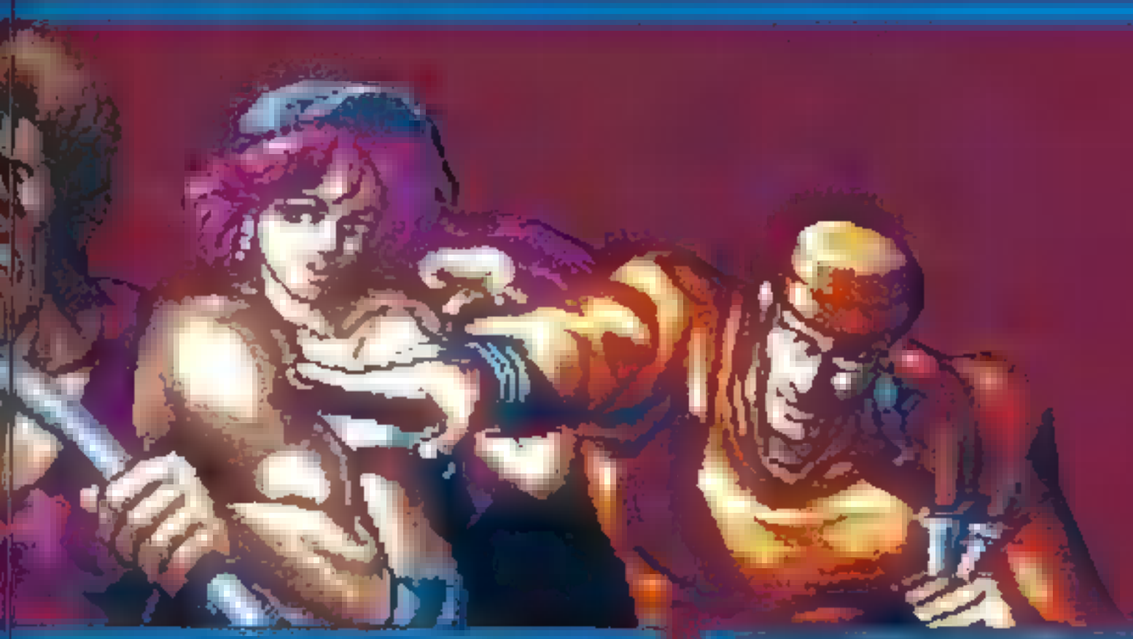
Haggar est le maire de la ville. Mais, sous sa dure carcasse d'ancien pro de la lutte gréco-romaine, un cœur de père bat : il ne laissera pas sa fille, Jessica, aux mains de ce vaurien de Mad Dog. C'est le plus lourd et le plus puissant de la fine équipe. C'est aussi le plus lent. Son coup spécial : il se jette les deux pieds en avant sur l'adversaire.

Dans la famille Final Fight, je demande l'ami Cody ! Expert en boxe, ses poings ne pardonnent pas. Très proche de son condisciple Guy, il possède une aptitude à projeter l'adversaire au sol.

Dans la famille Final Fight, je demande l'ami Guy ! A peu près de la même taille que Cody, il s'est spécialisé dans les arts martiaux. Sa garde en neko-hatchi et son ura-mawachi-geri en frapperont plus d'un !



Deux de moins ! Il n'en reste plus que sept mille neuf cent quatre-vingt-trois !



COMMENTAIRE

BANANA SAN

Le tant attendu (roulement de tambours et de castagnettes en fond sonore) Final Fight débarque sur Mega CD! Rappelons tout de même pour ceux qui étaient plongés depuis une dizaine d'années dans un coma profond, que ce titre est sans doute LA référence de ce style de jeu. Un petit peu comme Street Fighter II, il peut s'enorgueillir d'être "toujours copié, jamais égalé"! La réalisation est excellente, surtout en ce qui concerne l'animation de Cody, Guy et Haggar. On retrouve évidemment le problème de la palette de couleurs limitée de la MD, mais les graphistes ont réussi à faire des merveilles et ce n'est pas trop pénalisant. Un bon beat-them-up, classique et solide, qui privilégie l'action sur la stratégie et la réflexion et dont la jouabilité est excellente!

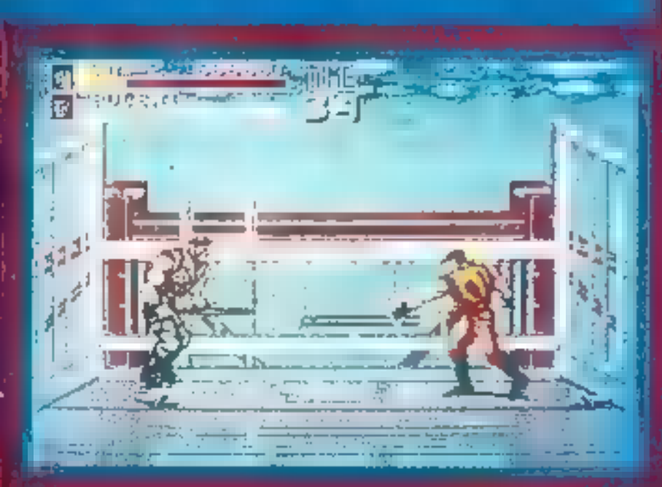
Voici, à quelques variantes près, les principaux coups que vous pouvez donner.

Coup de poing

Coup de pied

Coup de pied sauté

Saut périlleux avant ou arrière pour vous dégager rapidement



Le béret rouge est un boss de fin de niveau assez coriace

FINAL FIGHT SFC/ FINAL FIGHT CD

La SFC attaque très fort avec des graphismes superbes. Les teintes chatoyantes, les dégradés tout en finesse, la palette de couleurs... Dans ce domaine, le Mega CD ne peut évidemment pas suivre et déclare forfait...
Puis le MCD contre-attaque avec le mode deux joueurs. La SFC (qui, malgré deux versions successives avec Final Fight et Final Fight Guy, n'a jamais été capable de permettre à deux joueurs de partir au secours de Jessica) rougit de honte et se prend un uppercut en pleine tronche!
Côté bruitage, les échanges se valent! ■ que je te mette un direct au foie pour mes bruitages superbes, et que je réponde par une méchante droite grâce à ma bande sonore originale...
Match nul!
Jugement de l'arbitre: la réalisation de la version SFC est bien meilleure mais, en matière de jouabilité, la version MCD tient le haut du panier grâce à son mode deux joueurs! Les deux combattants se séparent, l'un en murmurant entre ses dents qu'il ne faut pas oublier Streets of Rage II, et l'autre en jurant qu'on ne perd rien pour attendre avec la prochaine version de Final Fight II... Mais le jugement de l'arbitre est, bien sûr, sans appel.

Version Mega CD

Version SFC

REVIEW

IL ETAIT UNE FOIS... LA BASTON !

La bande de voyous de Mad Dog dévaste la ville.

Le maire décide de prendre les choses en main et d'envoyer bientôt tous ses membres sous les verrous.

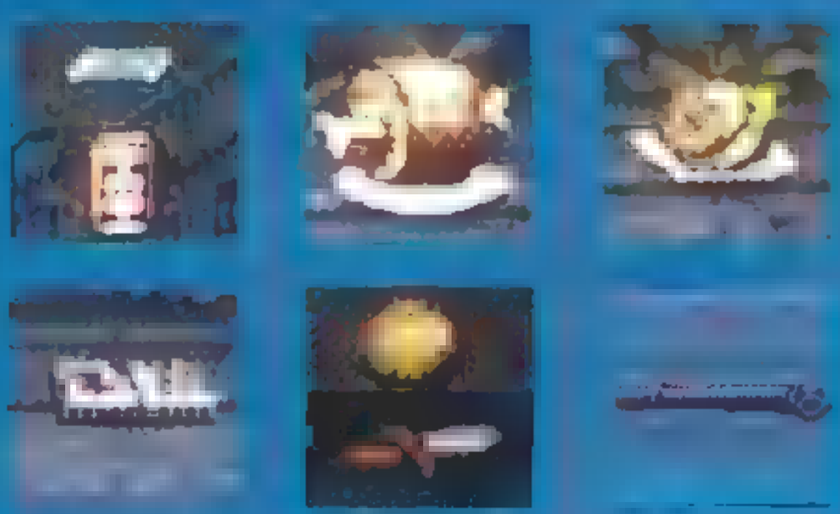
Mad Dog s'attaque à son seul point faible : sa fille !

Après l'avoir enlevée, il appelle Haggar pour menacer de tuer sa fille si l'on veut empêcher ses trafics.

Guy et Cody, les deux soupirants de service de la belle Jessica, décident aussi de partir à son secours !

Ça va puiser !

ARMES BLANCHES ET NOURRITURE



Dans des endroits aussi pittoresques que réalistes, comme des cabines téléphoniques, des caisses de bois, des empilements de pneus, des poubelles... vous trouverez des bonus. Ceux-ci sont de deux genres : les vivres, qui restaurent les forces perdues sous les coups de l'adversaire, et les armes blanches, qui vous permettent de mettre des coups à l'adversaire avec plus d'efficacité !

EDITEUR : SEGA
PRIX : F

DISPONIBILITE : 26 FEVRIER AU JAPON
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS

CD-ROM

PRESENTATION	**92%**
Un petit dessin animé plein d'impact nous résume la "tragédie".	
GRAPHISMES	**85%**
Les graphistes ont fait du bon travail, malgré la palette limitée de la MD.	
ANIMATION	**92%**
Celle des trois héros est superbe : détaillée et rapide.	
BANDE-SON	**88%**
La musique est rythmée et sympathique. Par-dessus, viennent se greffer des tas de bruitages.	
JOUABILITE	**93%**
Les commandes sont assez simples pour que la prise en main soit immédiate.	
DUREE DE VIE	**72%**
Le jeu n'est pas très dur et l'action plutôt répétitive.	

INTERET 92%

Malgré une conception qui a un peu vieilli, Final Fight reste l'un des meilleurs jeux de combats de rue avec une jouabilité excellente et une efficacité certaine.

ULTIMA games

le N° 1 à PARIS de :

l'échange

21 rue de Turin - 75008
Tél. 42 94 97 14

- L'échange le moins cher de Paris dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange" :
Séga : 49 F, Super Nintendo : 59 F, Néo Géo : 99 F, Nec : 39 F, Nec : 49 F
Lynx : 29 F, Master System : 39 F, Game Gear : 29 F, Gameboy : 29 F,
- Possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console : nous consultez.
- Nous acceptons l'échange du 2 contre 1.

Cote échange Mégadrive :

	vente	achat
Alisia dragon	290	200
Alien storm	250	1[illegible]
Aliens 3	290	200
Andre Aggasi Tennis	350	250
Aquatic games	200	120
Arch rivals	250	150
Arrow flash	[illegible]00	100
Atomic robo kid	200	100
LHX Attack chopp	200	100
Batman returns 2	350	250
Captain america	350	250
Carmen sandiego	200	100
Chuck rock	290	200
Cyber ball	200	120
Decap attack	200	120
Desert strike	290	200
Dinoland	200	120
Dolphin	350	250
Donald Duck QS	250	150
Double dragon	200	100
Dragon's fury	350	250
Dynamite duke	200	120
E-Swat	200	120
F-22 interceptor	250	150
Gain ground	150	50
Galaxy force 2	150	70
Golden axe	250	120
Golden axe 2	200	120
Green dog	250	150
Ind. Johns last crusage	350	250
Jen. Cap. tennis	300	200
Jewel master	200	100
Kid chameleon	300	200
Krusty's fun house	250	150
Lakers vs Bulls	350	250
Lemmings	290	200
Little mermaid	350	250
Mario Lemieux hockey	290	200
Mercs	250	150
Mickey and Donald	350	250
Castle of illusion	290	200
Moon walker	250	150
NHL hockey 93	350	250
Olympic gold	290	200
Paper boy	200	120
Populous	250	150
Predator 2	290	200
Rampart	250	150
Rastan saga 2	200	100
Revenge of Shinobi	250	150
Shadow of the beast	250	150
Shadow blasters	250	150
Shadow dancer	250	150
Side pocket	250	150
The Simpsons	290	200
Sonic	200	100
Sonic 2	350	250
Speed ball	290	200
Spider man	250	150
Street of rage	290	200
Street of rage 2	350	250
Street smart	290	200
Super Monaco GP	290	200
Super Monaco 2	350	250
Super volley ball	290	200
Tale spin	350	250
Taz mania	350	250
Team USA basket	350	250
Terminator	350	250
Terminator 2	350	250
Toe Jam & Earl	290	200
Two crude dudes	290	200
Wonder boy Mons. W.	200	100

Cote échange Super Nintendo :

	vente	achat
Actraiser	200	100
Addams Familly	290	150
Amazing Tennis	350	200
Axelay	390	250
Super scope	390	250
Best of the best	390	250
Bulls vs Blazers	390	250
Buster bros	290	150
Castelvania 4	290	150
Chuck rock	350	200
Contra 3	290	200
Darius Twin	250	100
Desert strike	290	150
D-Force	250	100
Dino city	290	150
Double dragon	290	150
Dragon ball Z	450	300
Drakken	290	150
Earth defense for	200	100
Final fight	250	100
Final fight guy	350	200
Final fantasy 2	350	200
F-zero	350	200
G.F. KO boxing	200	100
Ghouls & ghost	290	150
Goal !	350	200
Gradius 3	200	100
Gun force	200	100
Hat trick hero	290	200
Hole in one golf	200	100
Home alone	200	100
Home alone 2	290	150
Hook	350	200
Human grand Prix	390	250
Hyper zone	200	100
Imperium	200	100
J. Connors Tennis	390	250
Joe and Mac	290	150
Ken 6	390	250
Kiki Kaikai	350	200
King of monsters	350	200
Krusty's fun house	290	150
Lemmings	290	150
Mario Kart	350	200
Mario World	200	100
Mickey Magical Quest	390	250
NBA basket ball Chal.	390	250
NHL hockey 93	350	200
Tetris	390	250
Tortues ninja 4	350	200
Olive et Tom	350	200
Out of this world	390	250
Parodius	350	200
PGA Tour golf	200	100
Pilot wings	350	200
Pit fighter	200	100
Power athlet	350	250
Prince of Persia	390	250
Qbert	200	100
Rampart	200	100
Ranma 1/2	390	250
Ranma 1/2 2	450	300
Rival turf	290	150
Road runner	390	250
Robocop 3	290	150
Rocketeer	200	100
The Simpsons	290	150
Smash TV	200	100
Super Soccer cha.	250	120
Sonic Blastman	450	300
Soul Blazer	200	100
Space Megaforce	390	250
Spiderman & Xmen	390	250
Star Wars	420	250
Street Fighter 2	450	300
Strike Gunner	200	100
Super off Road	200	100
Super Soccer	250	120
Super Tennis	250	120
Thunder spirits	200	100
Valken	390	250
Wing Commander	390	250
WWF Wrestlemania	290	150
Zelda 3	350	200

* pour les échanges Néo Géo, Nec Master System, NES, Game boy, Game Gear, Lynx : Nous

Pour l'échange par correspondance : Veuillez contacter Steeve au 42 94 97 14

l'occasion

5 bld Voltaire - 75011
Tél. 43 38 96 31

ACHAT OCCASION

- Nous achetons **COMPTANT** tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché.

Ex. : Mégadrive francaise complète : **450 F**
Super Nintendo francaise complète : **600 F**
Game Boy + 1 jeu : **300 F**
Jeux Mégadrive :
Tazmania, EA Hockey, Chuck Rock : **250 F**
Jeux Nintendo :
Street Fighter II, Dragon Ball Z, Ranma 1/2 : **300 F**

Remplacez votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque

SANS RIEN PAYER

- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo sans rien payer.
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des réductions sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION

VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME JAMAIS VOUS N'AVEZ VU

CONSOLES

Megadrive : ..... **590 F**
Super Nintendo : ..... **790 F**
Néo Géo : ..... **1490 F**
Game Boy : ..... **350 F**
Game Gear : ..... **650 F**
Lynx : ..... **650 F**

JEUX

Super Nintendo à partir de . **150 F**
Mario, Castelvania 4,
Lemmings ..... **200 F**
Megadrive à partir de ..... **70 F**
Wonder boy, Gynoug,
Golden axe ..... **150 F**
Lynx, Game Boy,
Game Gear à partir de ..... **70 F**
Nec, Master System,
NES à partir de ..... **50 F**

ACCESSOIRES

Joypad Sega : ..... **49 F**
Pro 2 : ..... **69 F**
Game adaptor : ..... **49 F**
Joypad Nintendo : ..... **79 F**
Dyna 1 : ..... **99 F**
Adaptateur universel : ..... **49 F**

L'OCCASION ET L'ECHANGE DANS NOS AGENCES

[illegible] Perpignan : 2 rue Lafayette 66000 Tél. 68 56 76 40
[illegible] Bastia : 2 rue St François 20200 Tél. 95 31 68 70
[illegible] Nîmes : 2 place des Grèbes 30000 Tél. 66 76 16 46
[illegible] 4 av. Maupassant 06160 [illegible] 93 61 [illegible]
[illegible] Nevers 58000 Tél. [illegible]
Montpellier : Galerie Marchande, Intermarché, 41 av. G. Clemenceau, 34000, Tél. 67 92 30 06

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

MAC D GLO GLADI

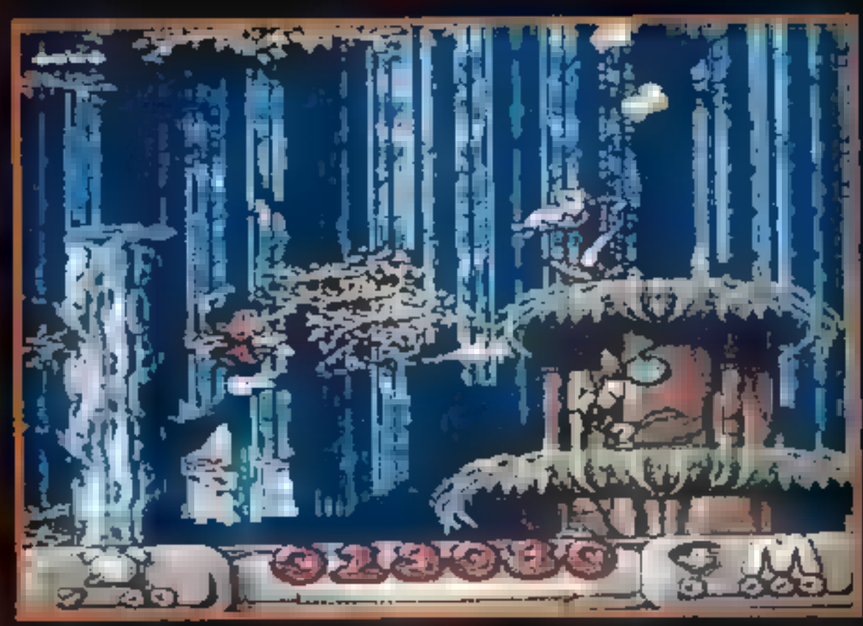
Les deux gamins du jeu, Mick et Mack, ont été élevés au ketchup et au hamburger. Ça ne fait pas un pli, dès la présentation, on est plongé dans le monde de Mac Donalds et de ses restos fast-food. Les bambins, assis à une des tables du Mac Do, feuillettent en rêvassant une bande dessinée où il est question de super-héros et de monde hostile à nettoyer. Un coup de baguette magique et les voilà transportés dans cet univers chaotique. Les ennemis sont aussi retors et nauséabonds qu'un hamburger qui serait resté trop longtemps sur un rebord de fenêtre, en plein été. Lorsque ce ne sont pas des hordes hurlantes de monstres volants ou aquatiques, ce sont des plates-formes particulièrement "perverses" qui mettent des bâtons dans les pieds des deux héros. Certaines, dans le premier monde, s'effondrent sous eux. Heureusement, une chute de plusieurs mètres ne cause aucun dommage. De plus, l'animation du personnage et les bruitages qui accompagnent la dégringolade sont tellement "funs" que c'est un vrai régal de le voir tomber. La destruction de toutes les monstruosités qui hantent les douze niveaux est également une franche rigolade. Le gamin, armé d'un fusil à moutarde ou à mayonnaise (c'est une énigme !), fait voler en éclat tout ce qui bouge. La cible explose dans tous les sens avec des bruits de "sploutch" et de "slurp" qui donneraient une indigestion à n'importe quel mangeur de hamburger.

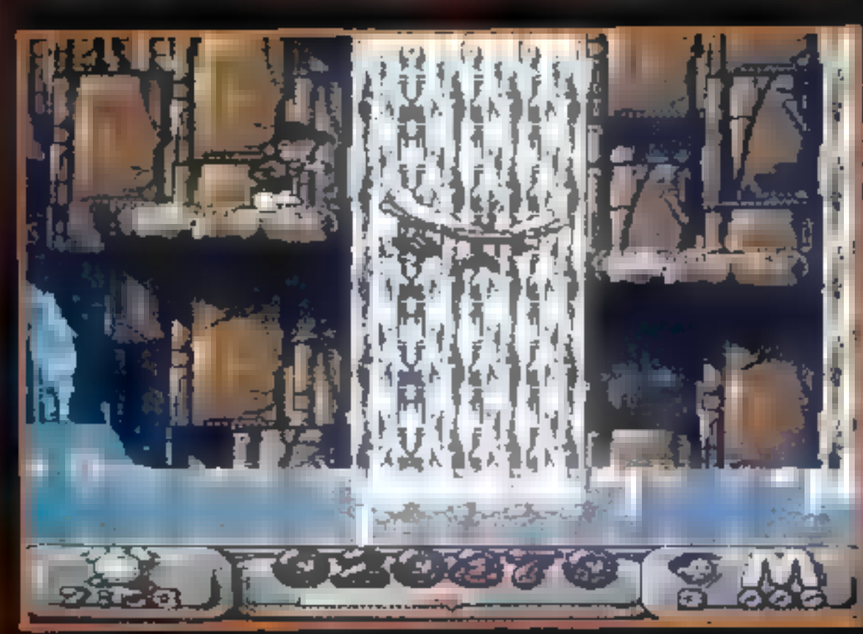
La tornade blanche nettoie encore plus blanc.

DAVID PERRY : L'HOMME DE TOUS LES HITS !

Trantor, le tout premier hit de David Perry sur Amstrad CPC, date de 1987. Mister Perry est un Anglais bien connu de ceux qui ont eu un CPC d'Amstrad. C'est chez Probe Software que ce programmeur a commis ses premiers hits avec la complicité de son ami, le graphiste Nick Bruty. Ce duo d'enfer s'était à l'époque fait remarquer en signant des jeux d'action dotés d'animations et de graphismes comme on ne pouvait imaginer en voir un jour sur un modeste ordinateur 8 bits : de Trantor à l'adapation de Smash T.V. en passant par Savage et Dan Dare 3. Puis David et Nick effectuent une belle conversion de Terminator sur MD. David s'attaque alors à la programmation de ce somptueux Global Gladiators au sein de l'équipe de développement de Virgin Games aux USA, avant d'affiner encore sa technique d'animation avec Cool Spot, présenté en preview dans ce même numéro.

LES MONDES



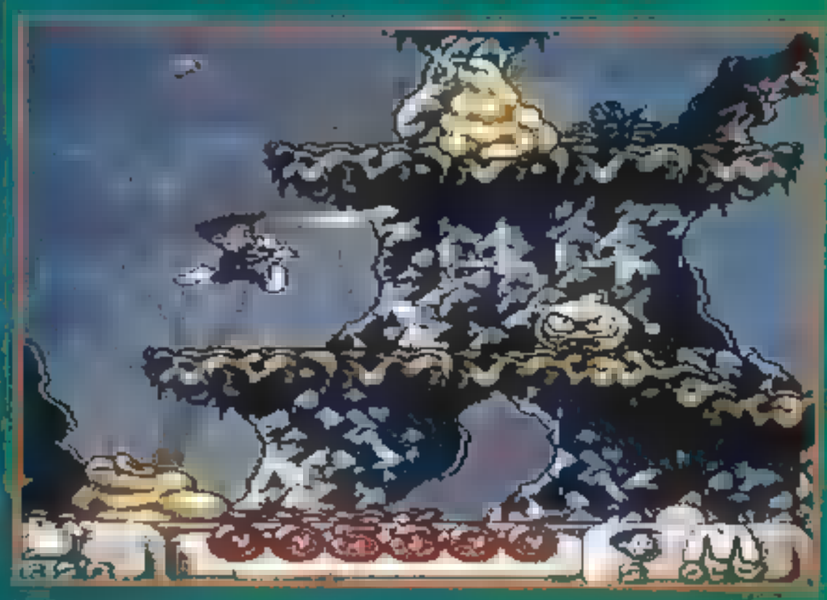


▲ *Ce deuxième monde, Rain Forest, transforme le héros en Tarzan. De branche en branche, il doit se battre contre les plantes carnivores, les castors et autres poissons croqueurs d'humains.*

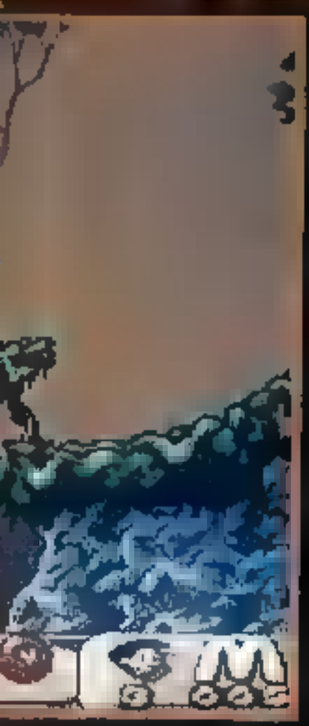
ONALD BALL ATORS

Dans mini-jeu, t mettre dans bons fûts différents objets qui descendent du ciel.

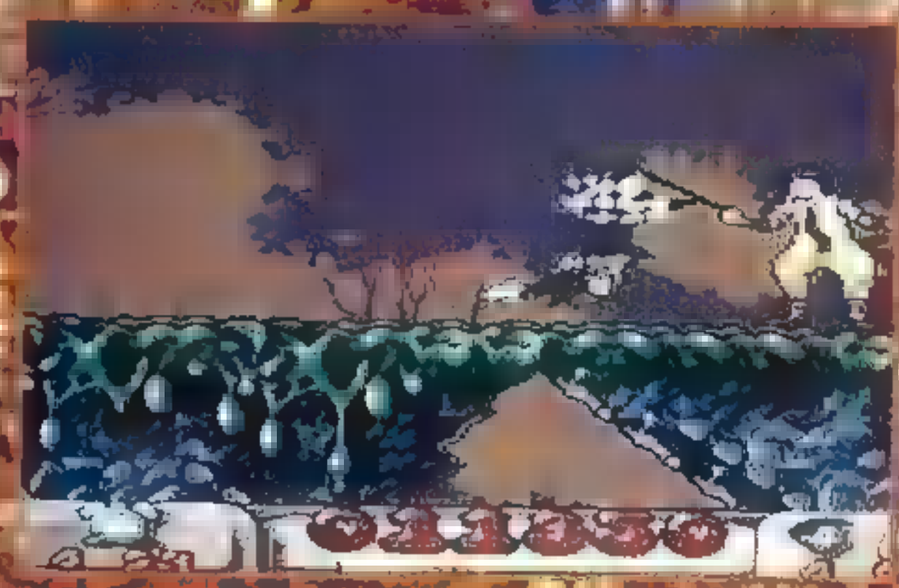
ARME LIQUIDE



La seule arme mise à la disposition des deux enfants est un pistolet à moutarde. Ce qui est original dans l'utilisation de cette arme, c'est que la projection des tirs n'est pas linéaire. La trajectoire la moutarde dépend de la position personnage. l joueur pourra atteindre des objectifs situés dans des recoins.



Chaque monde est divisé en trois niveaux. Le premier monde, appelé poétiquement Slime World, plonge le personnage dans un univers visqueux et baveux.



La fin du niveau. Victoire! En mode Difficile, il faut ramener un certain nombre M bonus et tuer du monstre pour être autorisé à de niveau.

Toxi Town, la ville de tous les dangers. Un bon coup de balayette contre les poubelles radioactives devrait redonner des couleurs cette mégapole.

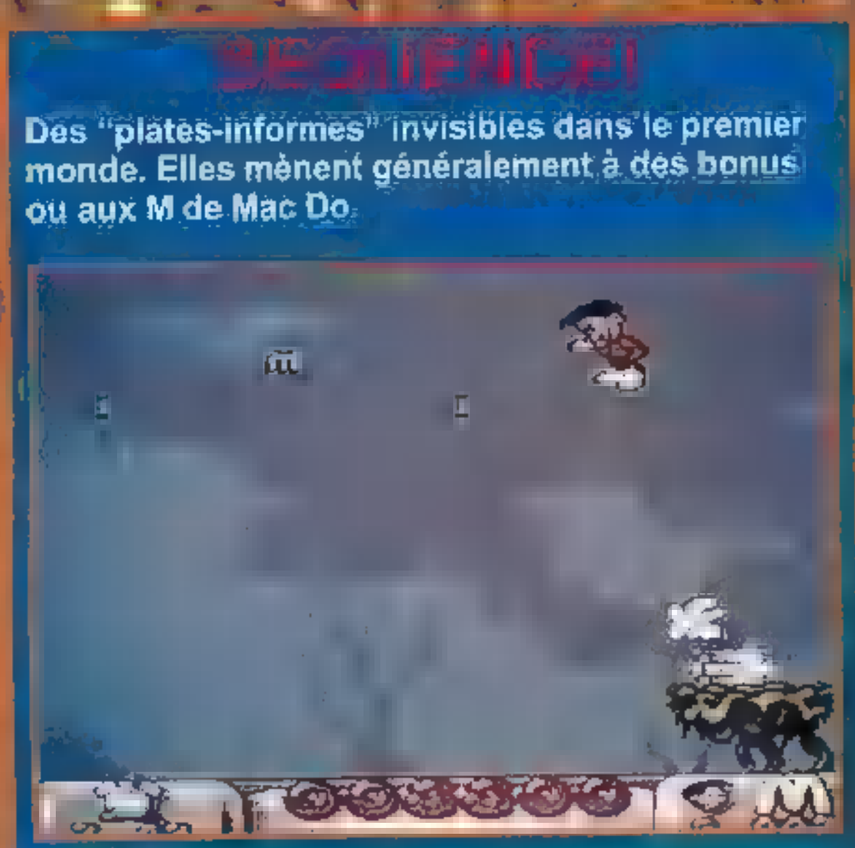
▲ L'Arctique, le dernier monde, n'est pas pour les manchots. Les ours polaires font des glissades sur glace, et les croque-mitaines jouent au bowling avec des boules de neige. Le dernier niveau amène vaillant défenseur de l'ordre dans les bras du monstre de fin de jeu.

COMMENTAIRE

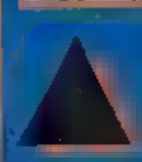
ROBBY

Voici un jeu (super) developpé par l'une de mes idoles, l'Anglais David Perry! Il a eu l'excellente idée de s'astreindre à n'utiliser que les "fonctions" de base de la Megadrive. Celle-ci peut gérer deux plans graphiques en superposition, une table de sprites diffuser une mélopée grâce à son processeur sonore. Cela a suffi pour créer l'un des meilleurs jeux de plates-formes de la 16 bits de Sega. On se laisse enivrer dès la première partie par les animations pleines d'humour et une bande sonore tonitruante. Il y a de nombreux emprunts aux meilleurs titres du genre, tel déséquilibre du héros au bord d'une plate-forme. On regrettera peut-être la relative facilité du jeu, et les plus dextres devront rapidement passer au mode le plus difficile. Moi, j'y retourne!

MEGA HIT

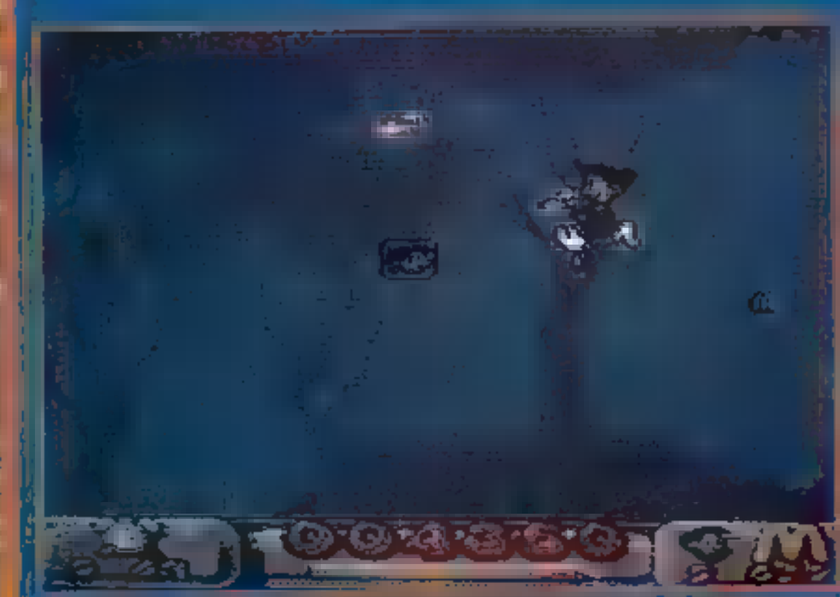


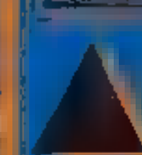
Des "plates-informes" invisibles dans le premier monde. Elles mènent généralement à des bonus ou aux M de Mac Do.



Première étape : trouver une sorte de ressort qui vous propulse dans les airs.

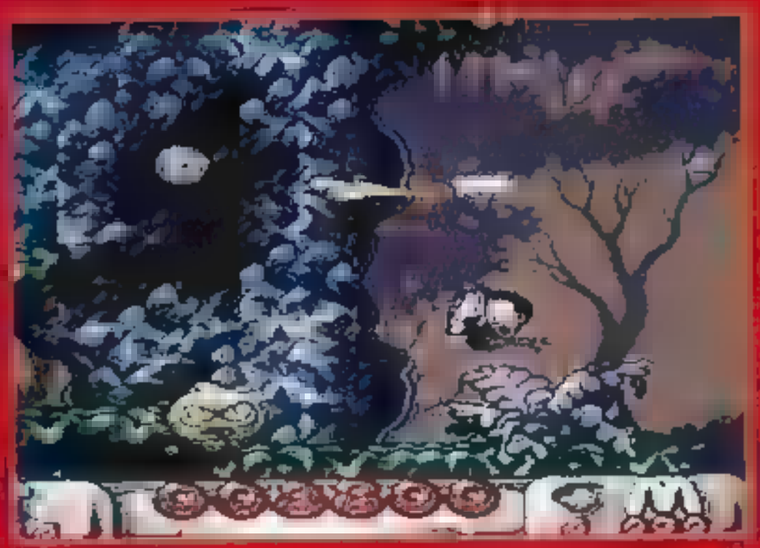
Une petite musique vous indique que vous êtes sur une plate-forme invisible. De plus, il y a un léger nuage blanc sous vos pieds. Attention de ne pas perdre l'équilibre.

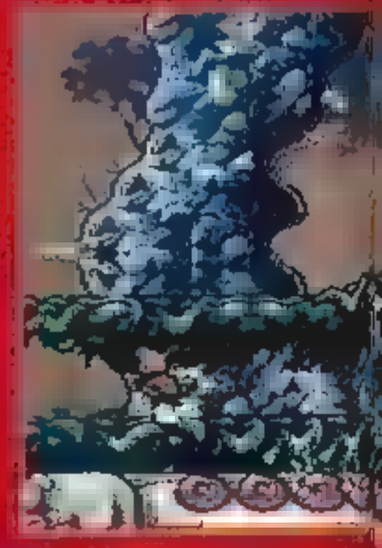




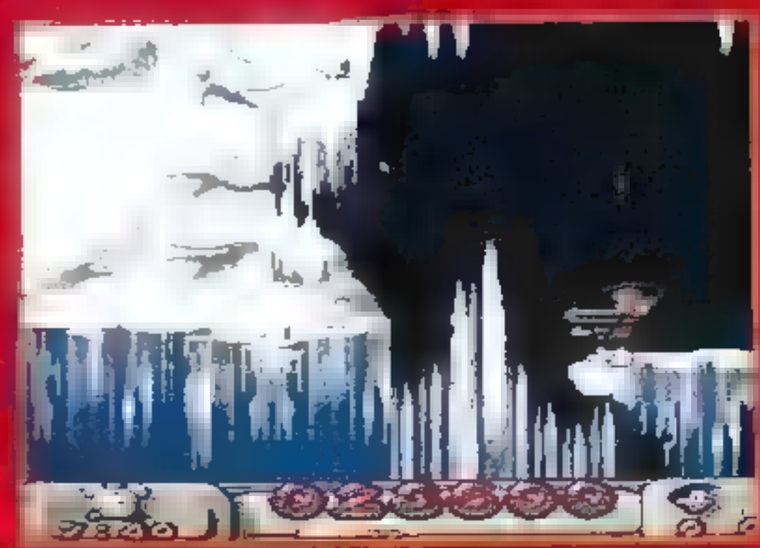
De bonds en sauts, vous arrivez à destination : une vie supplémentaire qui devrait vous aider à aller jusqu'au bout du jeu.

Les chutes ne sont pas graves même si le personnage pousse des cris désespérés.





Le monstre de glace vient de fondre sous les coups redoublés du jeune héros.



BONUS ET AIDES

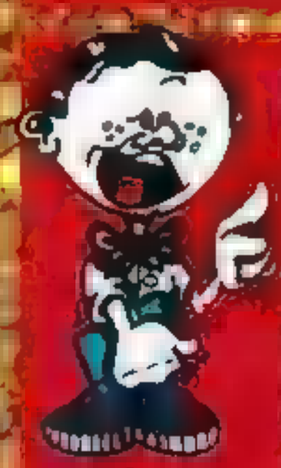
Une des raisons pour lesquelles le jeu est assez facile à terminer, c'est le nombre élevé de bonus et d'aides qui fleurissent à travers les douze niveaux. Le cœur rouge, par exemple, vous rendra toute votre énergie. Si votre barre de santé (en bas de l'écran) est au maximum, il ne vous servira pas à grand-chose. En revanche, l'icône-flèche est à prendre à chaque fois. Cette aide intelligente permet au joueur de recommencer à cet endroit dès qu'il meurt. Il y en a un certain nombre par niveau. C'est préférable aux avalanches de Continue que nous bombardent la plupart des jeux.

La machine infernale. Pour la réduire au silence, il faut lui tirer dessus plusieurs fois.

Sous cette carcasse, ne vous croyez pas à l'abri. Des bêtes visqueuses vous observent, prêtes à vous fusiller du regard.

Si vous avez le mal de mer sur les tapis roulants, les soucoupes géantes vous aideront à traverser le niveau sans problème.

COMMENTAIRE



AXEL

C'est le jeu de plates-formes le plus attachant que j'aie pu tester ces derniers temps. Pas d'effets délirants ni de graphismes renversants. Un jeu simple, passionnant, dans lequel l'action ne faiblit jamais. La récolte des lettres bonus s'accompagne de notes de musique qui donnent un côté enjoué à la partie. Pas de passages secrets, ce qui change des traditionnels jeux de plates-formes, mais des ponts invisibles très originaux. Global Gladiators est le bébé de David Perry, un véritable passionné de jeux. Ce qui n'est pas toujours le cas des programmeurs...

EDITEUR : VIRGIN
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**86%**
Des écrans de présentation style BD, illustrés par une bande sonore et des voix digitalisées délirantes.	
GRAPHISMES	**87%**
Des décors de fond colorés. Les sprites sont dessinés avec beaucoup de soin.	
ANIMATION	**92%**
Toutes les animations sont extrêmement vivantes. Le scrolling multidirectionnel est net et sans bavure.	
BANDE-SON	**95%**
La bande sonore est l'une des plus soignées sur Megadrive.	
JOUABILITE	**93%**
Paramétrage des commandes, simplicité des contrôles : l'action gagne en vitalité.	
DUREE DE VIE	**92%**
Inlassablement, on fait et refait les douze niveaux, en essayant de ramasser tous les M et de tuer toutes les créatures.	
INTERET	**92%**
Un jeu de plates-formes plein de vitalité. L'action ne faiblit jamais.	

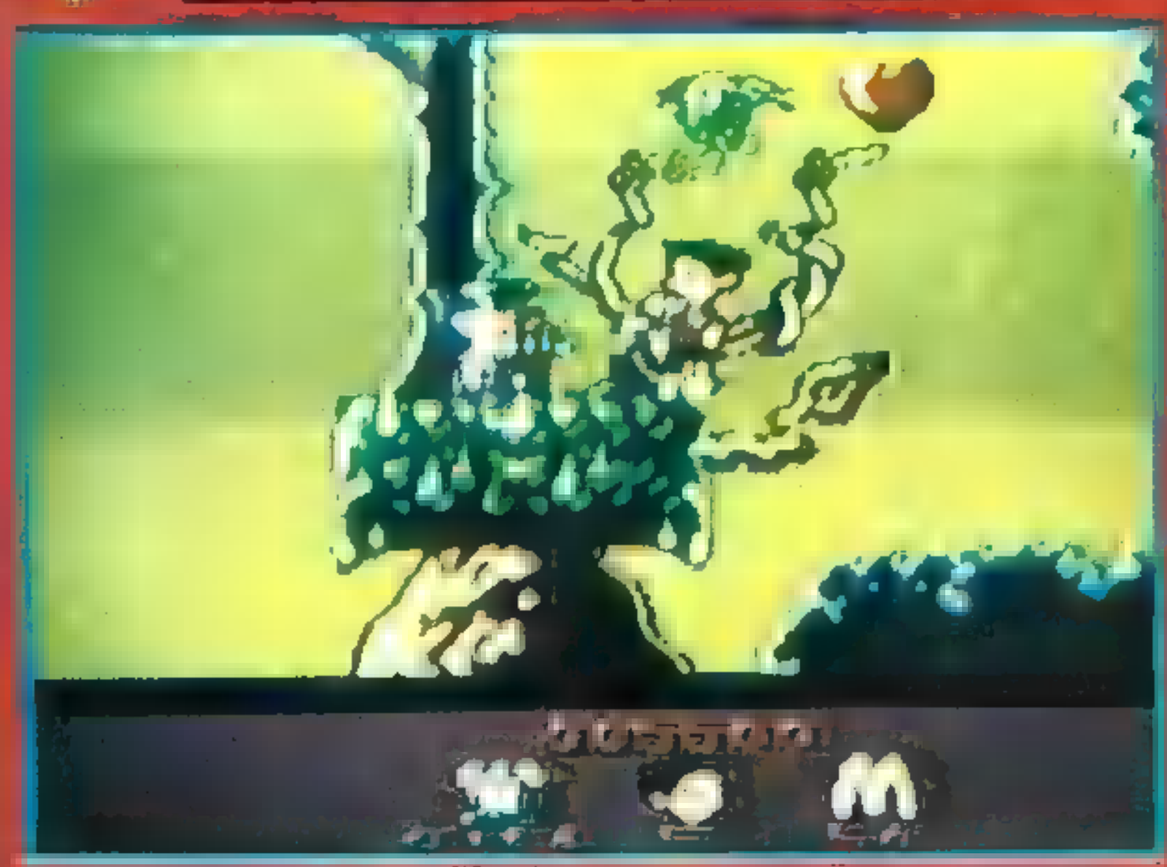
MICK & MACK
AS THE GLOBAL GLADIATORS

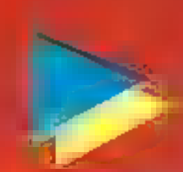
Micmac dans l'arène !

Je ne reviendrai pas sur l'histoire de ces deux jeunes Américains dont le rêve est de devenir les gladiateurs des temps modernes. La version Master System de ce jeu de plates-formes délirant semble d'aussi bonne qualité que sur Megadrive. Les décors, pour être plus stylisés, n'en restent pas moins intéressants. Le scrolling multidirectionnel est l'un des plus réussis sur la 8 bits de Sega.

On retrouve avec un immense plaisir tous les ingrédients de la version Megadrive: les cœurs d'énergie, les icônes-flèches, les M de MacDo, les plates-formes invisibles, les ressorts... Le temps est toujours un élément déterminant du jeu. Chaque niveau doit être terminé avant que sonne le gong. On attend avec impatience le jeu définitif pour en faire le test complet.

Le Slime World est le monde le plus sinistre du jeu. L'air y est irrespirable. Le marron et le vert sont les couleurs dominantes du niveau. Quelques machines infernales crachent des volutes nauséabondes. Il faut avoir le cœur bien accroché pour survivre dans cet enfer.





Les M qui flottent dans les airs augmentent le score du joueur. Chaque bonus de couleur correspond à une note.

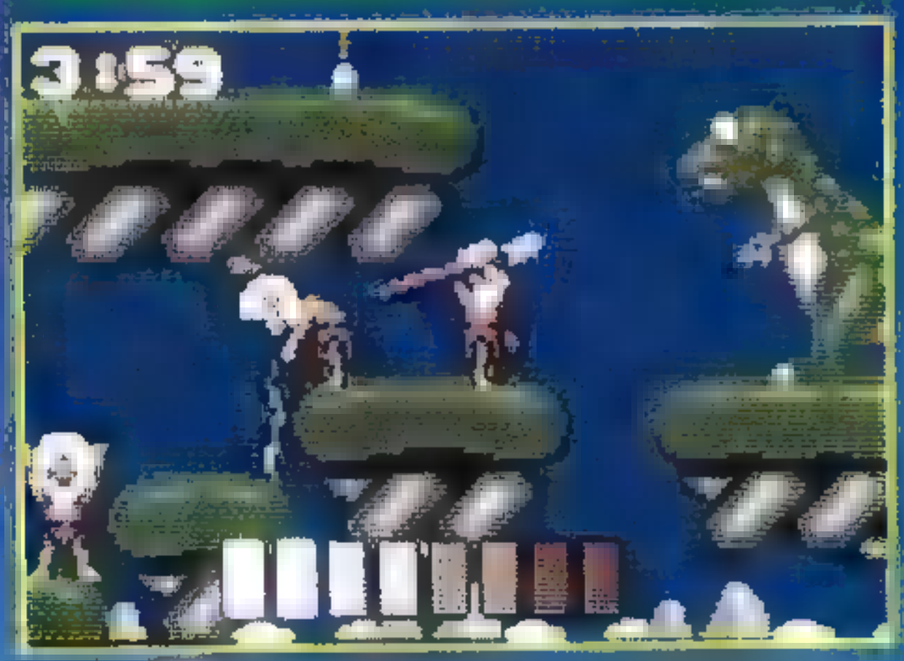
Le croque-mitaine des glaces est d'une férocité "robynienne". Mais en comparaison du monstre de fin de jeu, c'est un enfant de chœur.

Le niveau des glaces est le dernier des mondes. Le personnage a tendance à glisser, ce qui donne beaucoup de piquant au jeu.

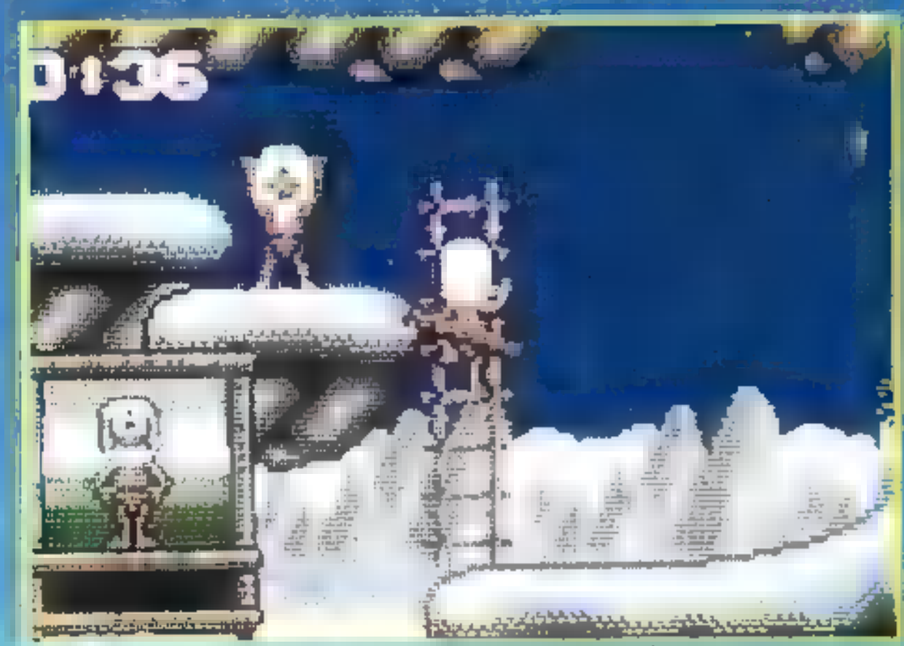

SUPER
SPACE INVADERS
ENVAHIT VOTRE
GAME GEAR!
SEGA
TAITO
GAME GEAR
DOMARK

REVIEW

Après avoir crée le monde en moins d'une semaine, Dieu eut une idée de génie tandis qu'il se reposait durant le septième jour. Les historiens sont désormais formels. Nous pouvons aujourd'hui l'affirmer: "Et le huitième jour, Dieu créa la Lynx!" En effet, c'est bien beau de créer l'homme, encore faut-il pouvoir le guider tout au long de son évolution. La déesse Atari a conçu Dinolympics pour obtenir l'aide des divinités en herbe que vous êtes. C'est à vous qu'incombe la lourde tâche de gouverner l'homme dans sa soif d'évolution. Percez le secret de la roue, découvrez le pouvoir du feu, utilisez les lances en guise de perches. En bref, soyez inventifs! Tout au long des trente niveaux de jeu, vous allez devoir diriger une équipe de joyeux hommes des cavernes et leur chef, un chaman. Au tout début du jeu, ces braves gaillards n'auront que leurs bras pour se débrouiller. L'homme n'est pas une bête féroce, il est astucieux. Quand vous découvrirez la lance, de nouveaux horizons s'offriront à vous. Equipé d'une lance, l'homme des cavernes peut se défendre et sauter des précipices. Avec une torche, les arbres ne seront plus que des obstacles... envolés en fumée. Plus vous avancez dans le jeu et plus les possibilités sont nombreuses. Tout l'art du jeu réside alors dans la bonne disposition de chaque homme de la tribu. Dans Dinolympics, il faut penser en équipe, car seul un travail en communauté permet d'accomplir les nombreuses missions proposées par ce jeu de réflexion pour lequel calme et lucidité sont de mise.

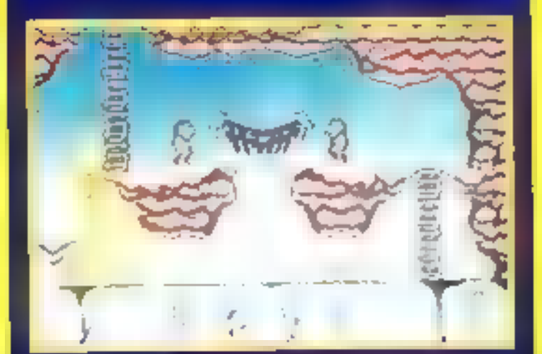


Voici un bel exemple d'action collective. Un humain permet à l'autre de monter avec la corde et celui-ci lance l'épieu sur le dinosaure.

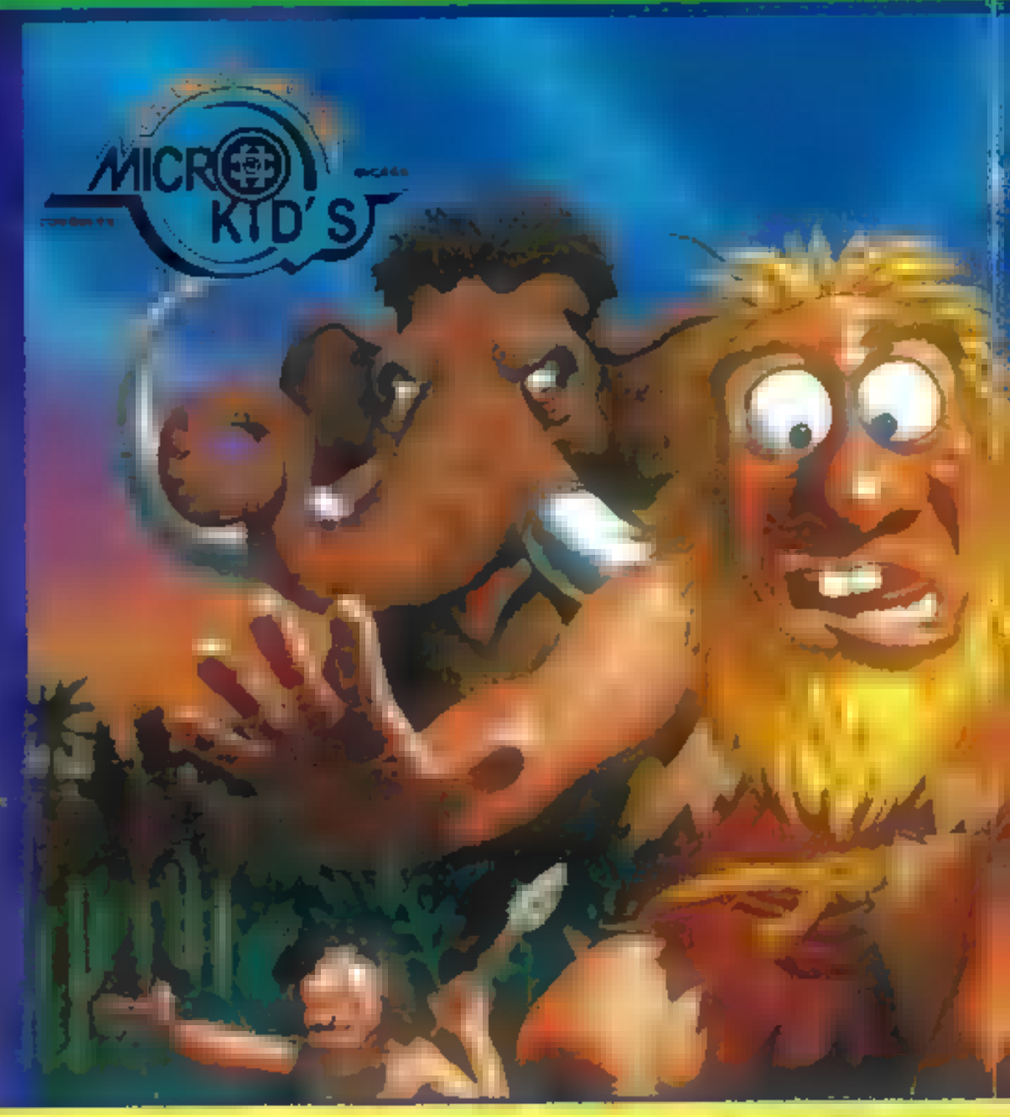


Il n'est possible de porter qu'un seul objet à la fois. Il faudra souvent faire passer les objets d'un personnage à un autre.

HUMANS, LA VERSION MICRO



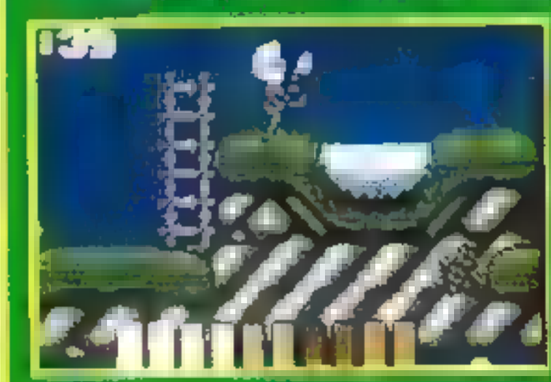
Dinolympics existe déjà sur micro sous le nom de Humans. Bien que Humans soit sorti avant Dinolympics, c'est pourtant ce dernier qui est l'original. Rod Humble et John Mckinnon, d'Imagitec Design, ont au départ conçu Dinolympics pour la console Lynx. Ensuite, le jeu fut adapté sur micro, par le biais de la maison d'édition Mirage.



DINOLY

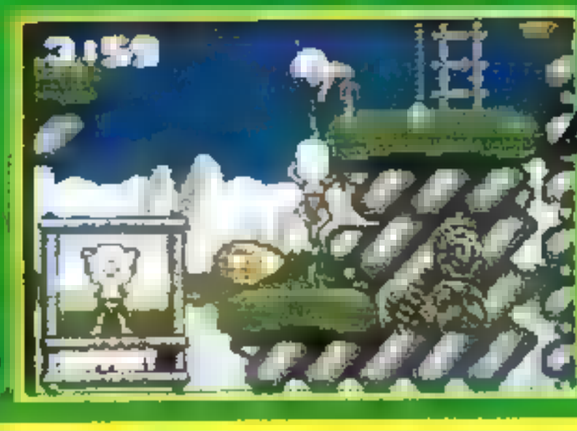
LES INVENTIONS DU SORCIER

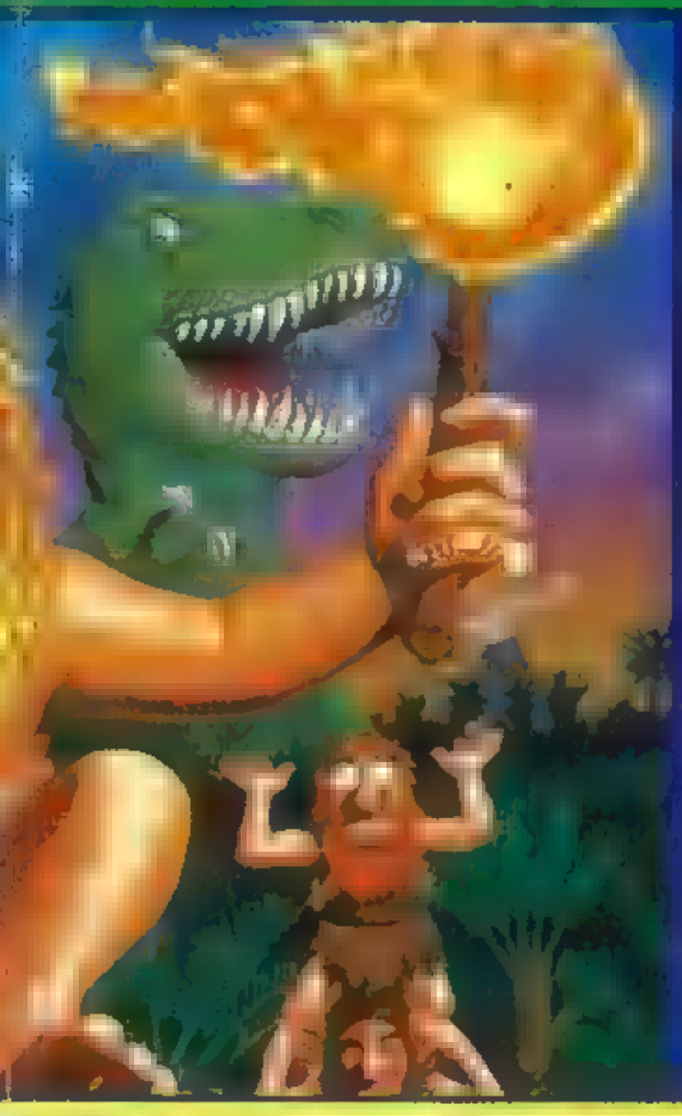
LA LANCE
La lance est indispensable et ses utilisations sont multiples. Vous pouvez vous en servir comme une perche et franchir les précipices. Vous pouvez aussi la lancer sur les ennemis ou monter la garde avec



LE CHAMAN
Le chaman peut créer des objets utiles avec ses pouvoirs. Chaque objet créé coûte une vie humaine. C'est donc une pratique barbare qu'il faudra utiliser avec parcimonie. Pour chaque niveau, il faut un nombre minimal de personnages pour réussir. Alors, pas de sacrifices intempestifs.

LA CORDE
Summum de la technologie préhistorique, la corde permet de franchir les obstacles. Après avoir fait une échelle humaine, faites monter quelqu'un avec une corde qu'il déroulera. Les autres pourront grimper à leur tour.



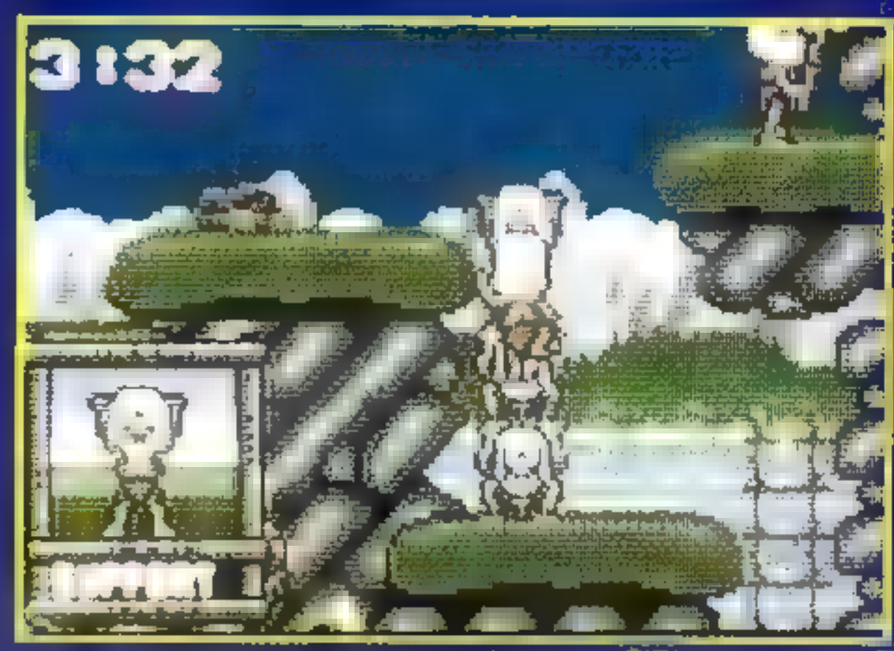


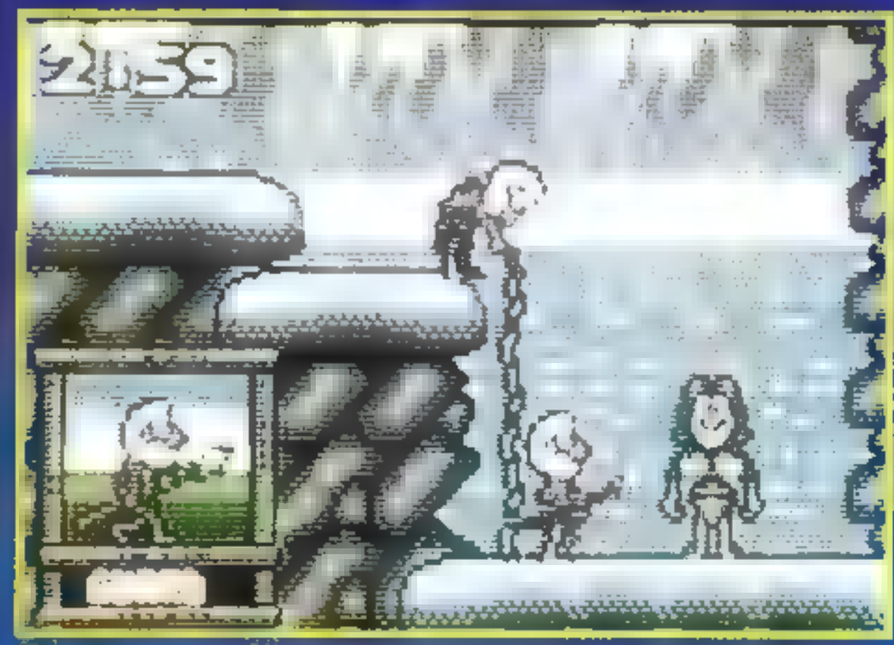
Mieux vaut sauter pour franchir ce précipice, pont n'est pas très solide.

La découverte de la roue. On est encore loin des courses de F1.

MPICS

Grâce à cette échelle humaine, la tribu récupère une corde. Fini les numéros de cirque et les pertes de temps inutiles.

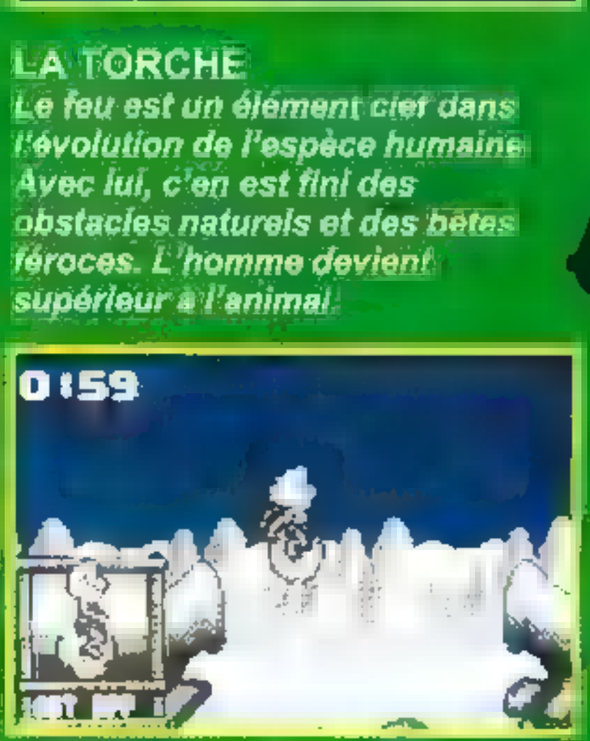




La mission est accomplie, vous venez de sauver la belle troglodyte.

Afin de permettre à tous les membres de la tribu de sauter par-dessus le précipice, il faut lancer l'épieu. C'est un aspect fondamental de la

LA TORCHE
Le feu est un élément clef dans l'évolution de l'espèce humaine. Avec lui, c'en est fini des obstacles naturels et des bêtes féroces. L'homme devient supérieur à l'animal.



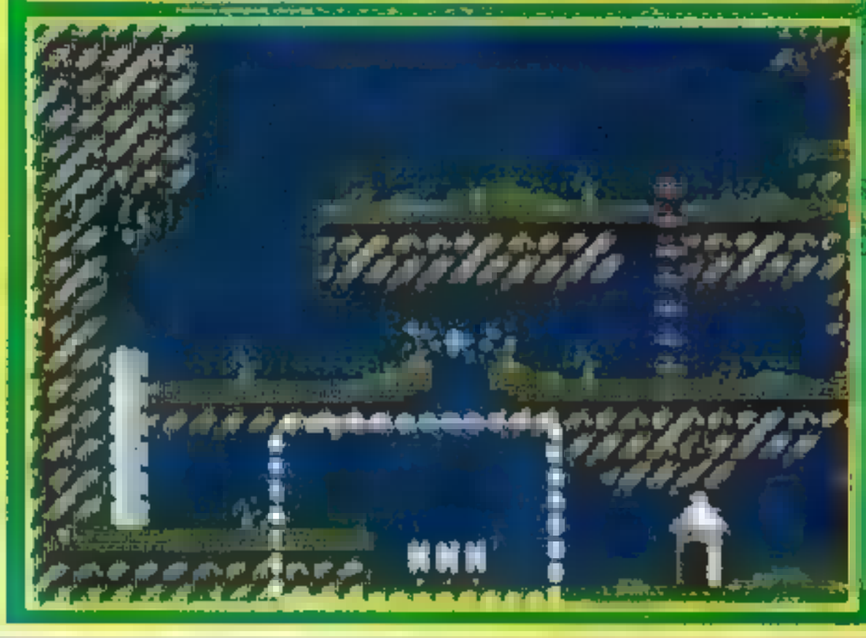
LA ROUE
Avec la roue, l'homme s'affirme comme espèce douée d'intelligence. Tels les Flintstones, vous pourrez dévaler les pentes juché sur une roue et franchir les précipices. Mais attention aux excès de vitesse !

COMMENTAIRE

MARC

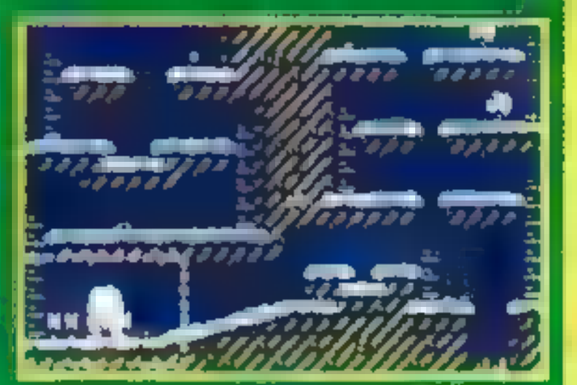
Dinolympics est, à mon sens, un jeu qui convient tout à fait aux portables, et la Lynx excelle dans ce genre. Les portables ne sont pas très indiquées pour faire des shoot-them-up ou des beat-them-all. Inversement, un jeu de réflexion comme Dinolympics trouve tout à fait sa place. Dans les transports en commun, par exemple, c'est un bon moyen de se détendre.
Contrairement à Lemmings (dont il s'inspire, il faut l'avouer), Dinolympics requiert un véritable travail d'équipe, les différentes actions possibles permettant de nombreuses combinaisons. Les niveaux sont en fait des sortes de puzzles géographiques, et il y a souvent plus d'un moyen de les résoudre. C'est un jeu de réflexion très plaisant, idéal pour jouer sur de courtes périodes grâce aux codes d'accès.

REVIEW



CODES ET CARTES

Un système de codes vous est donné tous les cinq niveaux. Une option très intelligente qui évite au joueur de devoir recommencer dès qu'il éteint sa machine. Cela fractionne en fait le challenge de cinq niveaux en cinq niveaux, renouvelant ainsi l'intérêt du jeu.



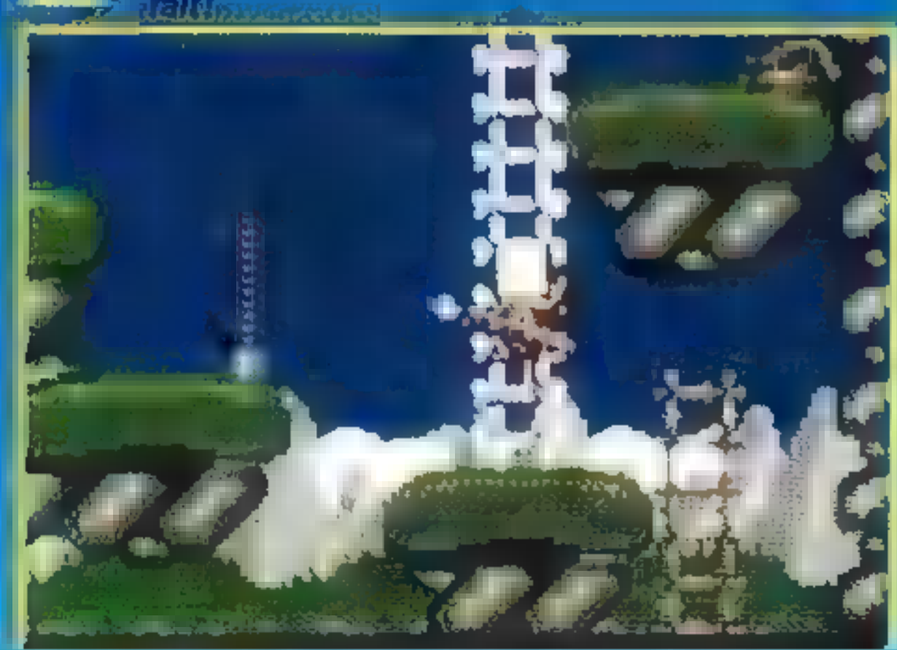
En appuyant sur option vous avez accès à une carte complète du niveau à résoudre. Il est indispensable de consulter cette carte et de la mémoriser afin de placer efficacement chaque membre de la tribu sur le terrain. Le temps s'écoule un peu plus lentement quand on regarde la carte.

COMMENTAIRE

SAM

Ça, c'est un bon jeu. On y joue, on s'éclate, n'importe où, c'est sensas. Et en plus, on a vraiment affaire à un jeu qui est à sa place sur une console portable. Dans le fond, à bien réfléchir, c'est pour des jeux comme celui-ci que l'on achète une portable. Un bon petit jeu de réflexion, très original, aux graphismes simples et bien réalisés. Il y a vraiment tout ce qu'il faut. Une difficulté bien dosée, un mot de passe tous les cinq niveaux et une très grande durée de vie confèrent à ce jeu un intérêt très élevé.
Tout travail est collectif; il faut correctement organiser son équipe pour passer au niveau suivant. A chaque personnage, vous attribuez une fonction et un objet, et ce sur une trentaine de niveaux. Ce jeu fait partie des incontournables sur Lynx.

A chaque niveau, le chef vous donnera une nouvelle mission. Et quand le chef dit, la tribu fait!



Faites attention à ces échelles d'os. Utilisées trop souvent, elles s'effondrent comme un château de cartes.

EDITEUR : ATARI
PRIX : C
DISPONIBILITE : MARS
DIFFICULTE : MOYENNE/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : MOTS DE PASSE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS — CARTOUCHE

PRESENTATION 70%
Le manuel fourmille de détails pour jouer comme un pro à Dinolympics.

GRAPHISMES 88%
Les couleurs vives et unies des graphismes permettent de distinguer clairement l'action.

ANIMATION 85%
Un scrolling multidirectionnel fluide et régulier. Les animations des personnages sont convaincantes.

BANDE-SON 90%
Les mélodies se marient harmonieusement à l'action.

JOUABILITE 80%
La gestion des boutons est excellente. On ne peut pas en dire autant pour le passage d'un personnage à l'autre.

DUREE DE VIE 94%
Trente niveaux au cours desquels la difficulté évolue graduellement.

INTERET 92%
Dinolympics est actuellement la meilleure cartouche du genre sur Lynx.

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

GAMEBOY

SOLAR BOY	349
GAMEBOY CARRY CASE	99
G.BOY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+lumière	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
G.BOY Loupe (MAGNIFIER)	99
ADAPTATEUR SECTEUR	95
GAME SCREEN	N.C.
GAMEBOY KIT nettoyage	99
HOUSSE JOYPLUS	75
ECOUTEURS STEREO	109
HANDY BOY TOUT EN 1	349
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

ADVENTURE ISLAND	239
ALIEN 3	239
AVENGING SPIRIT	239
BARBIE	239
BART VS JUGGEMATS	239
BATMAN II	239
BATTLE TANK	239
BATTLE TOADS	239
BEETLEJUICE	239
BATTLESHIP	239
BIONIC BATTLER	239
BUBBLE BOBBLE II	239
BUGS BUNNY 2	239
CAESARS PALACE	239
CASTELLIAN	239
CASTELVANIA 2	239
CENTIPEDE	239
COOL WORLD	239
CRASH DUMMIES	230
DARKMAN	239
DOUBLE DRAGON 3	239
DR FRANKEN	269
DRAGONS LAIR	239
DUCK TALES	239
DYNABLASTER	239
EMPIRE STRIKES BACK	239
EXODUS	239
F15 STRIKE EAGLE	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FINAL FANTAZY 2	279
FOOTBALL INTERNATIONAL	239
FOREMAN KO	239
HOME ALONE 2	239
HOOK	239
HUDSON HAWK	239
HUMANS	239
HUNT FOR RED OCTOBER	[redacted]
JOE ET MAC	[redacted]
KID ICARUS	239
KINGDOM CRUSADE	239
KIRBY'S DREAMLAND	269
KNIGHTS QUEST	239
KRUSTYS FUN HOUSE	230
KUNG FU MASTER	239
L'ARME FATALE	239
MAC DONALD LAND	239
MEGAMAN 3	239
MEGALIT	239
METAL MASTER	279
METROID 2	239
MICKEY MOUSE 2	239
MIGRAIN	239
MR DO	239
MISSILE COMMANDE	239
MYSTERIUM	239
NBA ALL STAR 2	239
NINJA BOY 2	239
NINJA GAIDEN	259
PAPERBOY 2	239
PARASOL STAR	239
POPEYE 2	230
PRINCE OF PERSIA	239
PRINCE VAILLANT	269
PUNISHER	239
ROLAN'S CURSE 2	239
SHADOW WARRIORS	239
SPANKY'S QUEST	239
SPEEDBALL 2	239
SPIDERMAN 2	239
SPOT COOL ADVENT	239
STARHAWK	239
STAR WARS	239
SUPER KICK OFF	279
SUPER MARIOLAND 2	239
TENNIS	239
TERMINATOR 2	239
THE ADDAMS FAMILY	239
THE SIMPSONS 2	269
TINY TOONS	239
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	239
TRACK MEET	239
TRAX	239
TUMBLE POP	239
TURRICAN	239
UNIVERSAL SOLDIER	239
ULTIMA RUNES	239
VIKING CHILD	239
WORDTRIS	230
WWF 2	239

MEGADRIVE / GENESIS

SEGA PAD MD	170
JOYSTICK SJ 3500 MD	179
PRO PAD SEGA 8/16 BITS	179
PRO 2-PAD	120
PRO 1-PAD	229
KIT DE NETTOYAGE MD	99
COMPETITION PRO PAD MD	169
FOOTPEDAL SEGA 8/16 bits	299

ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AGASSI TENNIS	[redacted]
AIR BUSTER	[redacted]
AMERICAN GLADIATORS	465
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BIO HAZARD BATTLE	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHAKAN	429
CHESSTER CHEETAH	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	385
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	[redacted]
DONALD DUCK	[redacted]
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEAN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GALAHAD	429
GODS	429
GHOULS N'GHOST	[redacted]
GRAND SLAM TENNIS	429
GLEYLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
INDIANA JONES CRUSADE	429
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 93	429
KING SALMON	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEANDER	429
LEMMINGS	429
LIGHTENING FORCE	429
MAGICAL HAT	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKEY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
OUTLANDER	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429

MEGADRIVE / GENESIS

RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	419
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODYSSEY	495
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TALESPIN	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
ULTIMATE STUNTMAN	429
UNCHANTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS ETERNAL SUN	429
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

ATARI / LYNX

ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED II	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
KUNGFOOD	270
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHADOW OF THE BEAST	320
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	145
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	99
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
ADAPTATEUR SECTEUR GG	95
KIT DE NETTOYADE	99
BATTERIE POWER PACK	360
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	238
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHAKAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	238
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O	239
HALLEY WARS	239
HIT THE ICE	239
HOLYFIELD BOXING	259
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPILS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R C GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHINOBI 2	259
SMASH TV	[redacted]
SOLITAIRE POKER	[redacted]
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	259
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2 SENNA	239
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
STREETS OF RAGE	259
STRIDER 2	279
TALESPIN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR 2 ARCADE	279
THE SIMPSONS BART	239
WIMBLEDON TENNIS	239

LIBRAIRIE

SECRETS jeux Nintendo vol 1	95
SECRETS jeux Nintendo vol 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIOworld	95
SECRETS JEUX MEGAdrive 1	95
Superpoids + Stratégies Jeux NINTENDO VOL 1	115
NINTENDO VOL 2	115
SEGA VOL 1	115

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	1990
CONSOLE NEO GEO + 1 jeu	2490
JOYSTICK NEO GEO	420
MEMORY CARD NEO GEO	199

2020 BASEBALL	675
ALPHA MISSION 2	675
ANDROS DUNOS	1275
ART OF FIGHTING	1475
BASEBALL STARS	975
BASEBALL STARS 2	1475
BLUES JOURNEY	675
BURNING FIGHT	675
CROSS SWORD	775
CYBER LIP	675
FATAL FURY	975
FLIGHT MAN	975
FOOTBALL FRENZY	975
GHOST PILOTS	775
KING OF MONSTERS	675
KING OF MONSTER 2	775
LAST RESORT	1475
LEAGUE BOWLING	675
MAGICIAN LORD	675
MUTATION NATION	1475
NAM 1975	675
NINJA COMBAT	775
NINJA COMMANDO	1475
RIDING HERO	775
ROBO ARMY	975
SENGOKU	775
SOCCER BRAWL	975
SUPER SPY	775
TOP PLAYER GOLF	775
TRASH RALLY	975
WORD HEROES	1475

SUPER NES(US)

ADAPTATEUR UNIVERSEL	179
ASCII PAD	229
ASCII SUPER ADVANTAGE	449
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	169
PRO PAD SUPERNINTENDO	179
FOOTPEDAL NINTENDO	1[redacted]

ACTAISER	439
AGURI SUZUKI F1	439
ALIEN 3	439
AXELAY	439
AMAZING TENNIS	439
AMERICAN GLADIATORS	439
BART'S NIGHTMARE	439
BATMAN LE RETOUR	439
BLAZE ON	439
BLUES BROTHERS	495
CALIFORNIA GAMES 2	439
CASTELVANIA IV	439
CHUCK ROCK	439
CONTRA 3	439
CYBER SPIN	439
D.FORCE	439
DEATH VALLEY RALLY	439
DESERT STRIKE	439
DARIUS TWIN	439
DINO CITY	439
DOJALE DRAGON	439
DRAGON'S LAIR	439
DRAGON WARRIOR IV	439
DRAKKEN	439
DREAM TV	439
DUNGEONS MASTER	465
E A HOCKEY	439
EARTH DEFENSE FORCE	439
EQUINOX	439
FACEBALL 2000	439
F.ZERO	439
FINAL FANTAZY II	439
FINAL FIGHT	495
FIRE POWER 2000	439
GEMFIRE	439
GODS	439
GRADIUS 3	439
GREAT WALDO SEARCH	439
GUNFORCE	439
HOME ALONE 2	439
HOOK	439
HUNT RED OCTOBER	439
IMPERIUM	439
JACK NICKLAUS	439
JAMES BOND JR	439
JEOPARDY	439
JOE ET MAC	439
KABLOOEY	439
KING OF MONSTERS	439
KRUSTY'S SUPER FUN H	439
LEMMINGS	495
L'ARME FATALE	439
MAGIC SWORD	439
MARIO KART	439
MARIO PAINT	439
MARIO WORLD	439
MICKEY MOUSE	439
MIGHT AND MAGIC 2	439
NBA BASKET CHALLENGE	439
PAPERBOY II	439
PARODIUS	439
PILOT WINGS	439
POPULUS	439
PRINCE OF PERSIA	439
PRO QUATERBACK	465
PUGSLEYS SCAVENGER	439
PUSH OVER	439
RACE DRIVIN	439
RADIO FLYER	465

SUPER NES(US)

RAMPART	439
ROAD RIOT	439
ROBOCOP 3	495
ROCKETTER	439
SIMEARTH	439
SHADOW OF THE BEAST	439
SHADOW RUN	439
SHANGAI 2	439
SOUL BLAZER	439
SPACE MEGAFORCE	439
STAR WARS	439
STREET FIGHTER 2	549
SUPER ADVANTAGE	439
SUPER ADV. ISLAND	439
SUPER ALESTE	439
SUPER BASES LOADED	439
SUPER BOSTER BROTHERS	439
SUPER BOWLING	439
SUPER COMTATRIBES	465
SUPER CASTELVANIA IV	439
SUPER DOUBLE DRAGON	439
SUPER GOAL	449
SUPER GHOULS AND GHOST	439
SUPERMARIOLAND	449
SUPER MARIO WORLD	439
SUPER PROBOTECTOR	439
SUPER SLAM DUNK	439
SUPER SOCCER CHAMP.	439
TERMINATOR2ARCADE	439
TEST DRIVE 2	439
THE ADDAMS FAMILY	439
THE BLUES BROTHERS	439
THE SIMPSONS	439
TOP GEAR	439
TOM ET JERRY	439
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	439
ULTRA MAN	439
UN SQUADRON	439
UNCHARTEDWATERS	465
WINGCOMMANDER	439
WINGS 2	439
WORDTRIS	439
W.W.F	439
X-ZERO	439
ZELDA 3	439

JOYSTICK NINTENDO

QUICKSHOT PYTHON 2	129
QUICKSHOT MAVERICK 2	169
QUICKSHOT INTRUDER 2	399
QUICKSHOT AVIATOR 2	449
QUICKJOY NI-5	159
COMPETITION PRO SNES	169
QUICKJOY MEGASTAR NI	349

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR SG	329
QUICKJOY SUPERSTAR	169
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119

SEGA MASTER

KIT DE NETTOYAGE	99
SUPER STICK SEGA	229

ASTERIX	385
CALIFORNIA GAMES	335
CASTLE OF ILLUSION	385
CHAMPION OF EUROPE	385
CHUCK ROCK	339
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROP.CLUB SOCCER	339
FANTASY ZONE 1	339
FANTAZY ZONE 2	339
FIRE AND FORGET II	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
HIT ON ICE	339
HOOK	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LEMMINGS	339
LINE OF FIRE	339
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	305
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OPERATION WOLF	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
POWER STRIKE	339
PRINCE OF PERSIA	339
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
SAGAIA	339
SENNA Super MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	330
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY III	385
XENON 2	330

CGV COM 2-A

FINI LES PARENTS GRINCHEUX !

Grâce à ce commutateur **100% automatique** qui permet de laisser la console de jeu **en permanence** sur le téléviseur **sans débrancher** le magnétoscope et le décodeur Canal +.

299 F.

- 100% automatique (pas de bouton poussoir).
- Vous n'abîmez plus la prise péritel de votre téléviseur
- Commutation électronique (2 circuits intégrés)
- Compatible tous types TV et magnétoscope à prise péritel

ADAPT.GAMEGEAR/MASTER 145FRS

ADAPTATEUR UNIVERSEL ..... 159 FRS
(PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX **SNES/SFC/ SUPERNINTENDO** SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT NINTENDO «US, JAPON, FRANCE, GB ETC...».

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!
INCROYABLE !!

Imaginez...
-des vies infinies.- De l'énergie inépuisable.
- Des munitions a volonte.

utilisation tres simple

- **ENTREZ** le code du jeu et jouez à des niveaux jamais atteints, jusqu'à la **DESTRUCTION TOTALE!.**
Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu .

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS**	499 F
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO	499 F
ACTION REPLAY GAMEBOY	349 F
ACTION REPLAY NES	349 F
Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI	159 F

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO · OUVERT 7 / 7 · 8H À 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX	20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur [ ] DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client [ ]

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 26 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les ■ lignes ci-dessous

19-02

carte bleue [ ]
date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL [ ]
FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

C+ 18

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Et encore un gros puissant monstrueux mis hors d'état de nuire! Remarquez le désormais traditionnel clin d'œil des programmeurs sur PC Engine à leur collègues sur SFC: un zoom du plus bel effet!

L'an de grâce 2012: la Terre, unie depuis peu sous le contrôle d'un gouvernement fédéral, prend progressivement le contrôle du système solaire en fondant de gigantesques colonies autonomes. Mais un événement imprévu est si vite arrivé... En effet, une étrange agitation est détectée aux environs de Saturne, juste avant l'arrêt soudain des communications avec l'un des postes les plus avancés. L'alerte rouge est donnée. Randei Sukotsuto, seul survivant de cette bataille — il y a perdu tous ses amis et, surtout, sa fiancée, Shiridei Patoritsuto, tuée par le commandant des forces extraterrestres — parvient à s'enfuir et à prévenir la Terre du danger qui la guette.

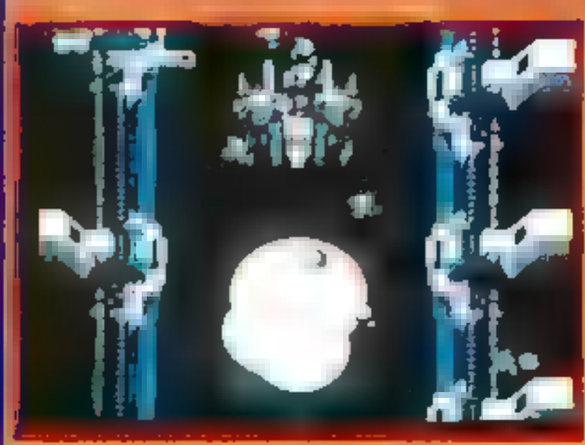
2014: la mystérieuse flotte ennemie arrive en vue de la périphérie de la planète bleue. Randei, bien décidé à se venger, va utiliser un prototype de chasseur possédant un ordinateur de bord de la nouvelle génération. Grâce à lui — et à ses réflexes —, il compte s'infiltrer dans la flotte ennemie afin de détruire le vaisseau amiral et son commandant, et tout cela sous la couverture des forces de la base Lunar 6, ultime bastion avant la Terre... Le chasseur dispose aussi d'un bouclier énergétique et d'un tout nouveau système qui lui permet d'utiliser deux armes simultanément. De plus, un module externe fera sans cesse l'aller et retour base/chasseur de façon à procurer au vaisseau armement et protection adéquats. Bonne chance, Randei!

Journal de bord 12/05/2014.

COMMENTAIRE

DOUGLAS

Alors là, c'est la surprise du mois sur PC Engine: un grand shoot "speedé" comme seule la NEC sait les faire. Ici, pas d'effet spectaculaire pour compenser un manque de jouabilité et de profondeur de jeu, comme sur la MD ou la SFC. Il y a juste le minimum: zooms, différentiels, 3D fil de fer, rotation de sprites et routine de lignes, le tout agrémenté de multiples sprites et armes redoutables. Il faut traverser six niveaux avant de rencontrer le commandant. Le jeu est accrocheur et réclame de bons réflexes, du sang-froid et une parfaite connaissance des monstrueuses techniques des boss. Et comme la musique est loin d'être en reste, on lui attribue sans hésitation le titre de shoot'em up le plus excitant du mois!

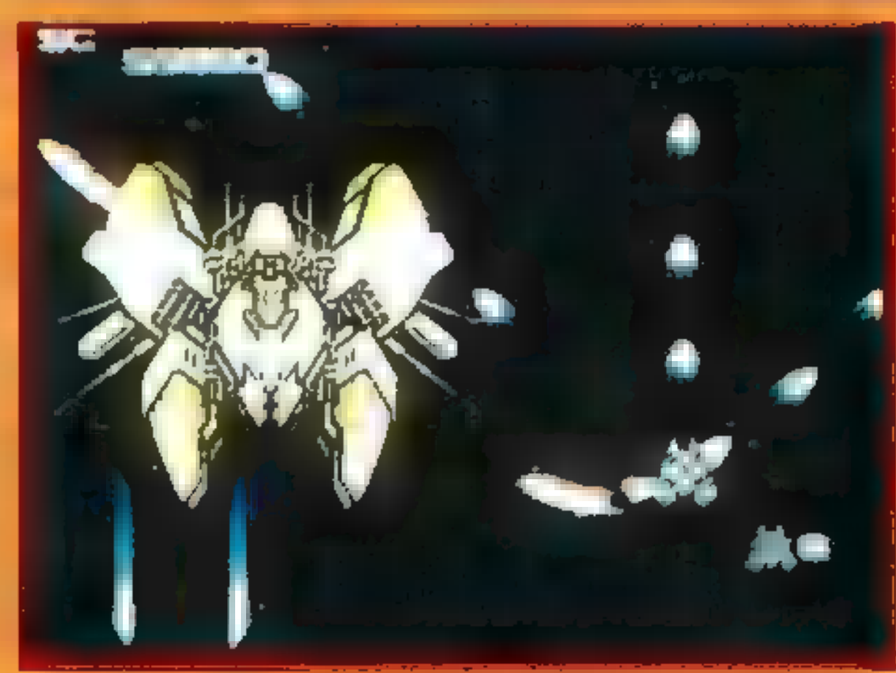


C'est la fin du tunnel mais non la fin des ennuis pour notre pauvre Randei. En effet, le gardien vous donne un avant-goût de ses possibilités de destruction avant la confrontation finale. Effrayant, non?

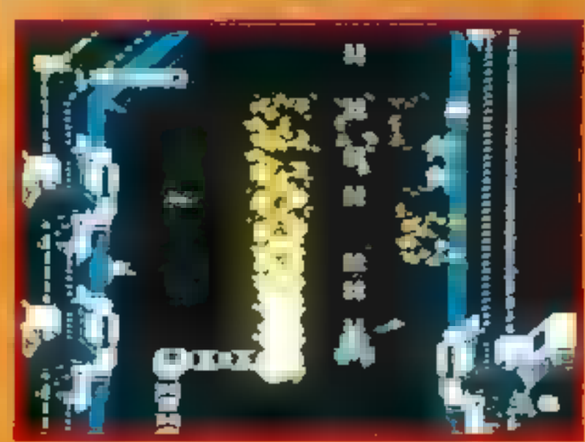
UN BOSS PLUTÔT COLLANT!

Le retour: cette fois-ci, on ne rigole plus, le gardien s'est mis sur son trente et un pour mieux vous accueillir!

Dans Gates of Thunder, les ennemis disposaient de lasers qui vous suivaient à la trace. Dans Nexar, c'est désormais vous qui détenez cette arme et ce n'est pas à l'avantage de ce gros balourd.

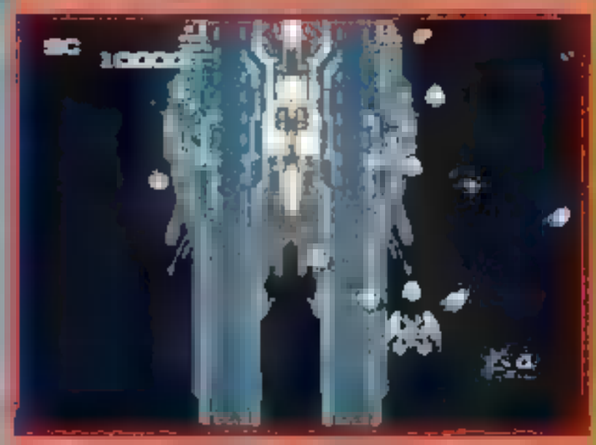


On disait que la console de NEC n'était pas avare de sprites, j'en suis désormais convaincu. Et ce n'est pas notre cher Doguy qui me contredira! Fun for ever...



Rappelez-vous Aeroblaster et son impressionnant passage du deuxième niveau (pour ceux qui ne le connaissent pas, le niveau Shoot de Turrican a été pompé dessus...). Ici, c'est du pareil au même, à ceci près que nous sommes à la verticale et que les ennemis n'hésitent pas à nous barrer la route ou à nous attaquer lâchement par derrière... Les saligauds!

Une des fameuses colonies de l'espace, un mythe contemporain popularisé au Japon par la série d'animés, de romans, de mangas et de films "Gundam", démarrée en 1979 et qui continue, aujourd'hui encore, à faire des ravages avec la série de courts métrages 0083 (personne ne se sent visé, j'espère?) en attendant, cette année, la série 0093.



Encore un clin d'œil à la SFC: souvenez-vous d'Axelay, que tout le monde croit programmé en mode 7 alors qu'il ne s'agit que d'une routine qui enlève ou ajoute des lignes suivant la hauteur de l'écran. Dans Nexar, de gigantesques croiseurs ennemis se téléportent en utilisant cette même routine, le tout dans un éclair hallucinant! Positivement impressionnant!

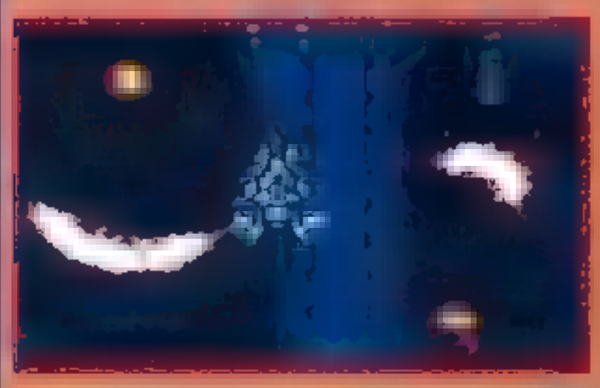
VOS MEILLEURES ARMES

BOUCLIER

Protection efficace, mais utilisable une seule fois!

ARME FRONTALE

Placé à l'avant de votre vaisseau, c'est le canon le plus destructeur et le plus rapide.



CADEAU BONUX!
Le lance-flammes téléguidé est une des armes supplémentaires latérales dont votre vaisseau est équipé.

Non, non, je vous assure ce n'est pas un boss de fin de niveau! Heureusement, je dispose de mon laser en "V" pour pouvoir lui en mettre plein la tronche. Et paf, dans les papattes!

Allez-vous réussir à venger Shiridei (prononcez "shiridi"), tuée par le commandant des forces ennemies?

COMMENTAIRE

ROBBY

Supporter enthousiaste de la console NEC et de ses jeux en CD-Rom, c'est avec une certaine excitation que je me suis penché avec Douglas, notre spécialiste des shoot-them-up nippons, sur cette nouvelle production. Je suis content de constater qu'aux côtés de la MD et de la SNIN, la PC Engine — et surtout dans le domaine des shoot-them-up — affiche une santé resplendissante. Même si les jeux du style sont légion, ce Nexar est fort séduisant grâce à ses qualités techniques. D'autant que l'éditeur japonais Naxat est l'un de mes préférés sur cette machine.

PRESENTATION — 90%
Comme à l'accoutumée, Naxat nous propose une intro des plus grandioses.

GRAPHISMES — 80%
Couleurs vives, contrastées, fondues dans de merveilleux dégradés...

ANIMATION — 91%
La console prouve encore une fois sa supériorité dans ce domaine!

BANDE-SON — 96%
On a beau se dire que c'est un CD, c'est toujours aussi impressionnant!

JOUABILITE — 94%
De ce côté-là, pas de problème. Les fanas de la série Gunhed et autres soldats en vadrouille vont êtres ravis!

DUREE DE VIE — 73%
En mode Normal, les pros du genre mettront certainement une demi-douzaine d'heures pour acquérir les techniques nécessaires à leur mission.

INTERET 85%
Il nous manquait un shoot vertical sur support CD. C'est chose faite, et on n'est pas déçu, loin de là!

LETHAL

L'éditeur anglais Ocean est connu pour être le plus gros acheteur de licences de films à grand succès. Il fut aussi le premier éditeur à convertir un jeu d'arcade sur micro-ordinateur: Hunchback. Puis vinrent des titres prestigieux: Dragon Ninja, Operation Wolf, Operation Thunderbolt, Cabal, pour n'en citer que quelques-uns.

Ocean a donc acquis les droits de la série de films "L'Arme fatale" (de 1 à 3) qui relate les aventures du duo de choc formé par les flics Riggs (Mel Gibson) et Murtaugh (Dany Glover). Plutôt que d'essayer d'exploiter les scènes fortes des trois films, les concepteurs ont délibérément pris le parti de créer un jeu d'action totalement original, ne conservant que les deux personnages principaux. Constitué de cinq niveaux gigantesques, avec une difficulté croissante, ce titre propose un basique jeu de plates-formes où dextérité, sang-froid et rapidité de décision seront les qualités requises pour réussir. Il faut également du courage pour vous lancer dans cette aventure puisque la cartouche, dénuée d'une pile de sauvegarde, nécessite une parfaite connaissance des pièges du jeu avant d'entreprendre de le boucler dans son intégralité.

Un détail en passant, on notera que l'un des développeurs de Lethal Weapon s'appelle James Higgins. Cet Anglais, totalement inconnu des fanas de jeux en cartouche, n'est pourtant pas un petit joueur. Il réalisa par le passé — à l'instar de David Perry (Global Gladiators) — quelques hits mémorables sur une machine très prisée en France, l'Amstrad CPC. Encore un qui n'a pas raté le train console quand il est passé.

Vous pouvez commencer par n'importe lequel des quatre niveaux de jeu mais vous devrez les terminer tous avant d'accéder à le cinquième et dernière partie du jeu.

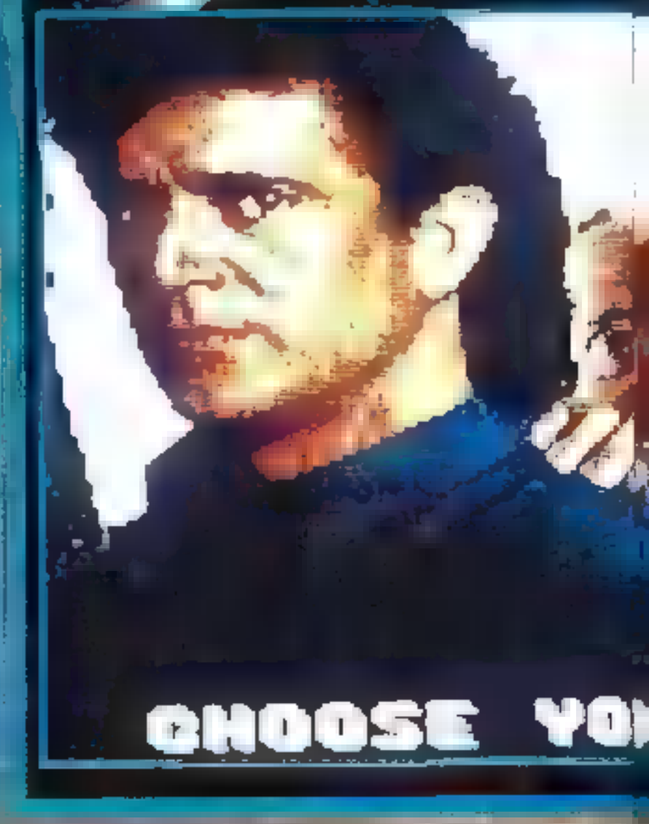
Economisez les chargeurs de votre revolver: dès que vous le pouvez, éliminez vos adversaires d'un coup de pied bien ajusté.

Attention! Les eaux du premier niveau, à l'approche du paquebot, sont mal fréquentées. Ne tombez pas, vous ne pourriez rien faire contre ce requin.

Le gros méchant de la fin du premier niveau est le cuistot du paquebot. Sautez sur les plates-formes en hauteur pour éviter les couteaux.

Toujours des plates-formes pour la seconde mission! Mais restez vigilants car des lames acérées apparaissent fréquemment autour de vous.

Malgré son air effrayant, vous devriez éviter aisément les mâchoires de ce saurien. Le tout est de ne pas l'approcher de trop près.



COMMENTAIRE

ROBBY

Le niveau de difficulté de ce Lethal Weapon est tel que ce jeu de plates-formes est réservé aux seuls véritables inconditionnels du genre! De plus, il n'est seulement qu'un jeu de plates-formes, et rien d'autre. Ici, pas de fioritures, ni de Bonus Stage ou autres Warp Zone! C'est avec une pratique intense de chacun des quatre premiers niveaux du jeu que vous parviendrez à les terminer. Ce n'est qu'alors que vous aurez accès à la dernière partie de Lethal Weapon. Pour y parvenir, vous resterez d'autant plus d'heures paddle en main qu'il n'y a pas de sauvegarde. Il s'agit pour moi de l'ultime jeu de plates-formes sur Super Nintendo. Conscient du fait que plus d'un n'y trouvera qu'un jeu au niveau de difficulté rebutant, je me suis efforcé de ne point le surnoter. Je n'en suis pas moins convaincu qu'avec ses graphismes très propres, ses bandes sonores de qualité et son challenge de haut niveau, ce jeu est de ceux qui séduiront les joueurs capables de boucler Super Mario IV en moins de vingt-cinq minutes (vous savez, en passant par la Star Road).

WEAPON

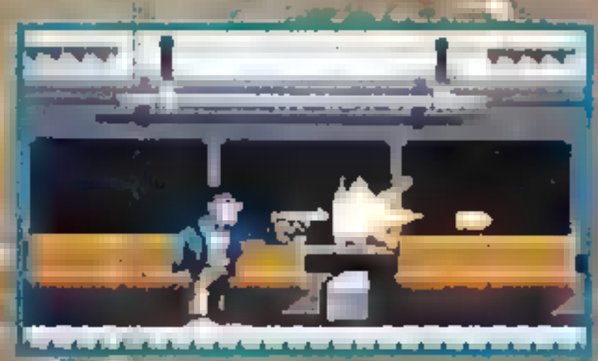
COMMENTAIRE

SAM

Vous dirigez un petit pers-bonnage, trop sad, dans des décors qui n'ont rien de fantastique. Les graphismes sont fades et peu travaillés. Ce qui n'est pas le cas des différentes musiques qui vous accompagneront tout au long de votre aventure. Le jeu se révèle trop difficile et vos actions n'ont pas vraiment de sens. Tirer sur tout ce qui bouge en étant sûr de se faire zout de même avoir, ce n'est pas très exaltant. Et même plutôt frustrant. La difficulté, c'est bien, mais il ne faut pas en abuser ; du coup, soit vous vous accrocherez pour longtemps, soit vous abandonnerez rapidement, avec pour résultat 500 F jetés par la fenêtre. En matière de jeux de plates-formes, je ne [illegible] beaucoup mieux.

Ne vous approchez pas de ce bandit équipé d'un lance-flammes. Deux balles de calibre 38 expédieront ce mercenaire ad patres. Faites attention aux dalles qui se dérobent sous vos pas.

Ce passage nécessite une bonne dose de sang-froid. Suspendu au câble d'acier, vous devez éviter les plates-formes mobiles et le tir du brigand embusqué.



Course poursuite dans le métro ! Remontez les rames en éliminant les méchants.

Vous allez connaître l'enfer avec le niveau 4 du jeu ! Ici, il faut attendre que les énormes roues dentées tournent et provoquent un courant d'air ascendant suffisamment puissant avant de vous élancer au-dessus de la dangereuse mécanique.

PRESENTATION	**80%**
Des images digitalisées de bonne facture du duo Gibson-Glover introduisent chaque niveau de jeu.	
GRAPHISMES	**84%**
J'adore le style graphique de ce jeu avec des décors très propres et bien colorés.	
ANIMATION	**78%**
Rien de transcendant mais c'est net et sans bavure.	
BANDE-SON	**88%**
Pas mal du tout ! Si les bruitages sont discrets, les différentes musiques du jeu sont vraiment bonnes.	
JOUABILITE	**90%**
Il fallait une jouabilité irréprochable. Pas de problème : elle l'est !	
DUREE DE VIE	**86%**
Ou vous abandonnez vite fait, ou vous vous accrochez et y jouerez longtemps.	

INTERET 86%

Malgré un niveau de difficulté élevé, Lethal Weapon est un authentique jeu de plates-formes comme Ocean sait si bien les faire.

PREVIEWS

LETHAL WEAPON

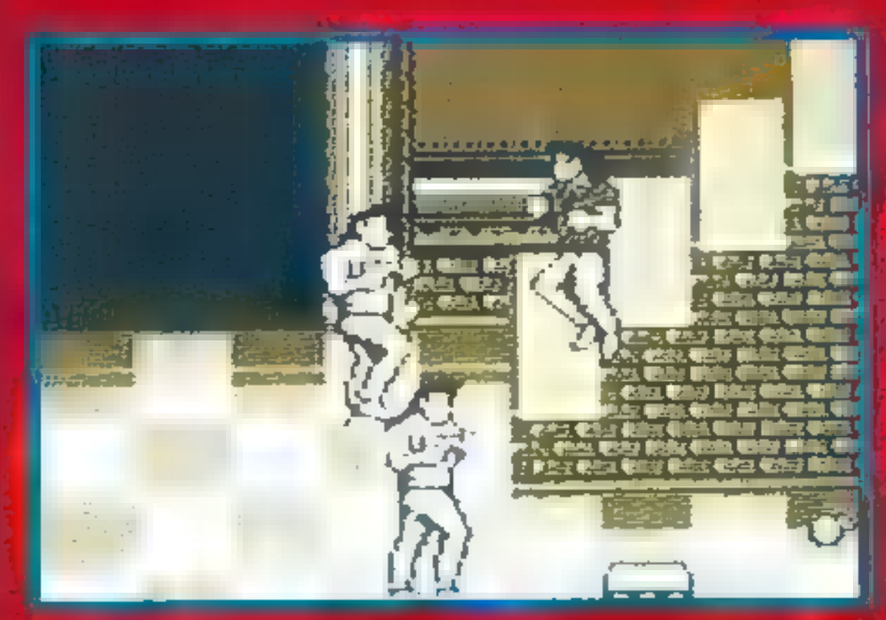
Black & White, les deux flics du film "L'Arme Fatale III" (traduction littérale), font une descente sur NES et Game Boy. Le beau Gibson et Glover le râleur mettent leurs qualités athlétiques au service des faibles et des opprimés. Sur le terrain, ils se servent uniquement de leurs flingues et, accessoirement, de leurs pieds. C'est la manière forte, la seule comprise par les truands et trafiquants de tout genre. Lethal Weapon sortira en avril. Affûtez vos paddles, c'est le mois des pruneaux...

Le combat à main nue est risqué mais pas perdu d'avance. Le coup de pied sauté est assez efficace.

Le coin est assez malsain. Ces barbouzes habillées de vert n'ont pas l'air de rigoler. Malheur à vous si vous n'avez plus de munitions...

En détruisant certains murs, vous trouverez des bonus d'énergie et, surtout, de nouvelles munitions.

Gare aux gorilles !



Quelques marches pour prendre de hauteur... et se mettre à l'abri des mauvais coups.

Glover est passé maître dans le coup de poing-massue.

Un corps à corps est préférable de manière à garder ses dernières munitions pour les boss de fin de niveau.

REVIEW

TIP !

Débarrassez-vous en premier lieu des créatures qui risquent de vous gêner sérieusement. Dans les premiers niveaux, vous pourrez découvrir d'un seul coup de grands blocs d'image. Mais par la suite, il vaut mieux miser sur un morcellement plus prononcé, beaucoup plus sûr lorsque l'on est poursuivi de toute part.

COMMENTAIRE

SPIRIT

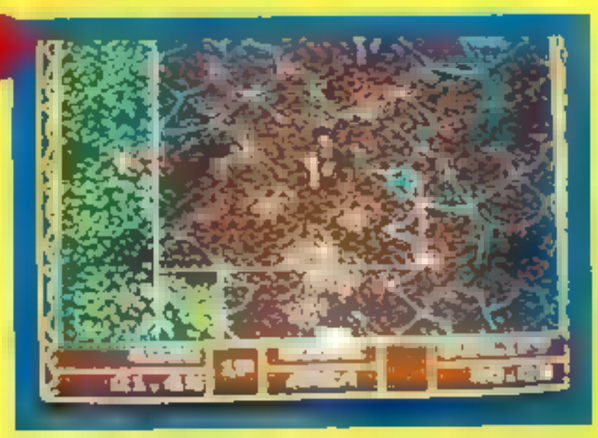
S'il ne révolutionne en rien les jeux vidéo, Cacoma Knight n'en est pas pour autant dénué d'intérêt. La réalisation est d'un bon niveau, avec des images très colorées, mises en valeur par de fréquents cyclages de couleurs. L'animation ne ralentit pas quel que soit le nombre de sprites à l'écran. La bande musicale est variée et de bonne facture. Un bon point aussi pour la maniabilité. Le jeu à deux apporte un plus, ma préférence allant une fois encore au jeu coopératif. Un gros reproche toutefois : la progression de difficulté est bien mal étudiée : très facile jusqu'à un certain niveau, le jeu devient tout à coup très difficile. Cacoma Knight vous fera passer un bon moment, seul ou à deux, mais n'en attendez pas plus.

Les choses commencent à se compliquer. Il faut sans cesse surveiller les ennemis, tout en continuant à découper l'image sans relâche.

Cacoma Knight s'inspire d'un principe de jeu qui eut son heure de gloire voilà quelques années. Vous devez découvrir l'image sous-jacente en découpant le "cache" qui la recouvre. Ce découpage s'effectue librement selon votre gré, chaque zone entièrement détourée s'enlevant automatiquement. Pour terminer chaque tableau, il n'est nul besoin de découper entièrement le cache. Il suffit d'en découper un pourcentage au moins égal à celui demandé. Bien entendu, certains "problèmes" vont compliquer votre tâche. Tout d'abord, chaque tableau doit être terminé avant le temps imparti. Ensuite, de nombreuses créatures vont tout faire pour gêner votre entreprise. Certaines suivent les traits que vous tracez, d'autres évoluent librement à l'écran, pouvant libérer éventuellement des projectiles, efficaces même s'ils vous touchent par l'entremise d'un trait. Enfin, à plus haut niveau, certaines zones d'image doivent être évitées. Dans tous les cas le contact se solde par une immobilisation temporaire et une perte d'énergie (vous ne pouvez subir que trois contacts ennemis). Vous disposez heureusement de certaines possibilités : piéger les adversaires en les entourant, bonus divers et mode Turbo. Le mode deux joueurs se joue toujours sur le même écran, en équipe ou en compétition selon l'option choisie.

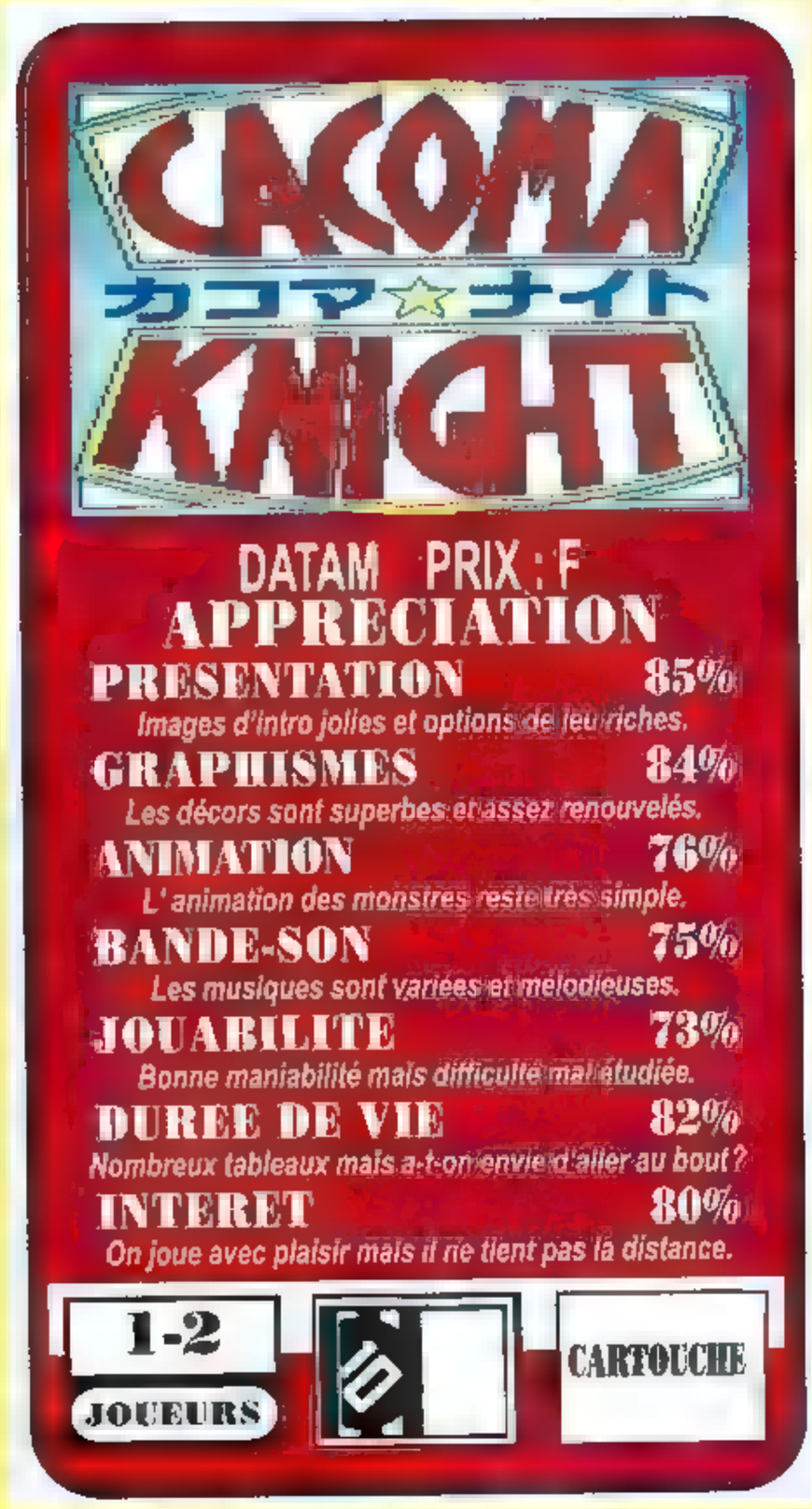
Vous pouvez choisir librement le personnage que vous incarnez, avec la possibilité d'être représenté par la même figurine dans le jeu à deux.

Si vous tracez une ligne partageant l'écran, le programme sélectionnera toujours la zone la plus petite.



Dans le jeu en équipe, les deux joueurs collaborent pour finir au plus vite le tableau. Plus facile, ce mode vous permettra donc d'aller plus loin.

Il faut éviter de rester longtemps au même endroit, car les créatures qui parcourent les traits auraient tôt fait de vous rattraper.



REVIEW

Les plus âgés d'entre vous se rappellent peut-être avec nostalgie Zaxxon, un jeu d'arcade antédiluvien (en fait vieux à peu près d'une décade) unique en son genre. Alors que les hits d'antan s'appelaient Gorf et Galaxian, Zaxxon proposait des graphismes superbes et un scrolling unique en son genre : le scrolling diagonal (du haut vers le bas). Malgré son succès, il est étrange de constater qu'il ne fut pas adapté sur console, excepté sur la désormais défunte Colecovision. La société Sammy fait donc preuve d'un trait de génie incontestable en sortant View Point, un remake de Zaxxon revu et corrigé "new look" qui profite de l'incroyable puissance technique de la Neo Geo. Avec des graphismes en 3D pour la première fois sur cette machine, View Point est un shoot'em up unique en son genre, tant par son scrolling que par son originalité. Ainsi, les monstres peuvent surgir du sol (ou de l'Océan !) pour vous détruire, ou encore certains éléments du décor vous barrent la route, tels ces murs du premier niveau que vous devez déplacer pour passer. Au contraire des autres shoot'em up en "deux dimensions", View Point introduit une notion de profondeur, et tous les paramètres du shoot'em up conventionnel s'en trouvent donc bouleversés. Il ne manquait plus que les variations d'altitude du vaisseau pour se retrouver dans un véritable espace en 3D. Malheureusement, View Point ne pousse pas le réalisme jusque-là. Outre ce feu d'artifice visuel, vous retrouverez tous les ingrédients du bon vieux jeu de tir : des monstres de fin de niveau, trois méga-bombes pour faire place nette, deux petits drones auxiliaires et les habituelles hordes d'aliens, allant du vaisseau spatial au tank lourd en passant par des crabes gigantesques. Enfin, il est possible d'accumuler la puissance de son tir, comme dans R-Type. Décidément, View Point ne prend comme référence que les meilleurs du genre.

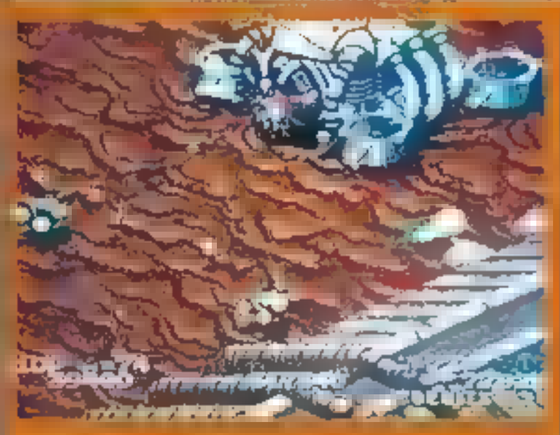
MEGA HIT

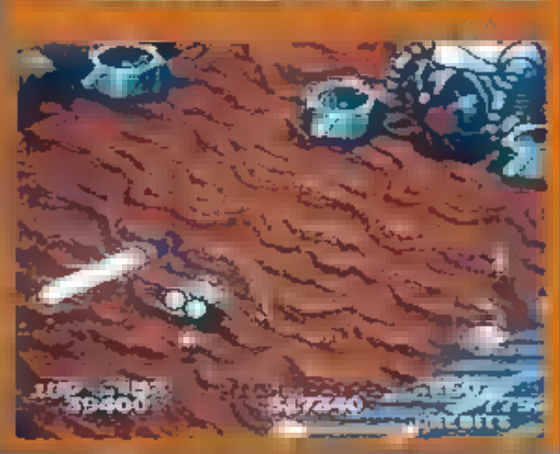
LE VISAGE DE LA MORT

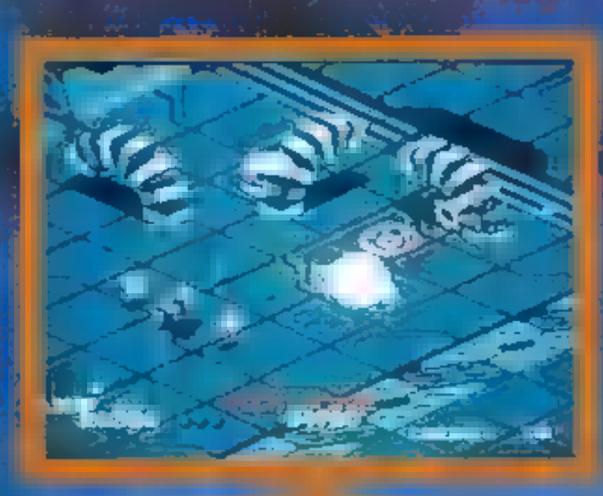
VIEW

LE MONSTRE D'ACIER

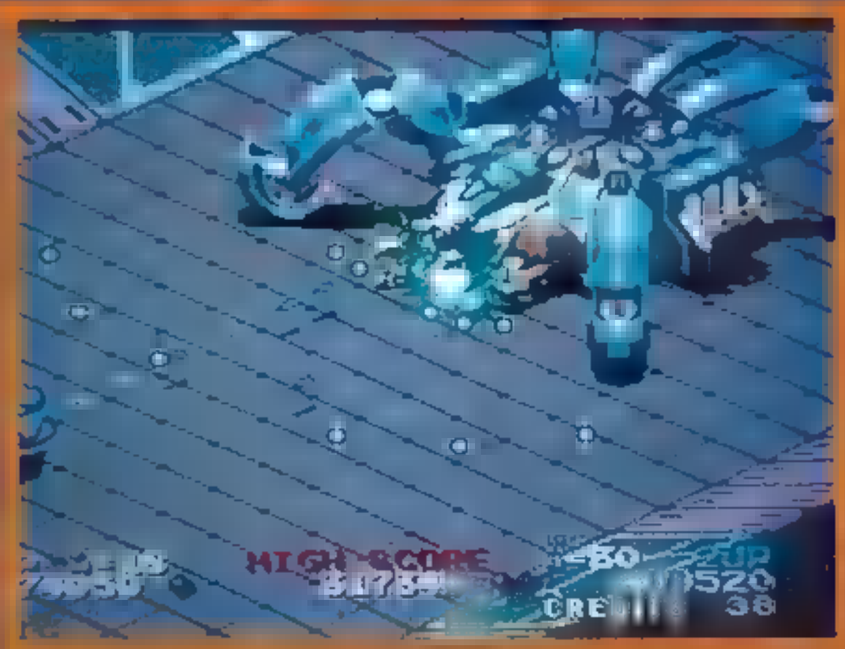
Il existe deux moyens de vaincre ce boss. Soit vous détruisez les quatre disques qui le soutiennent, ce qui lui enlèvera une grande puissance de feu, soit vous vous concentrez uniquement sur la tête. Dans cette dernière perspective, mieux vaut être très habile.



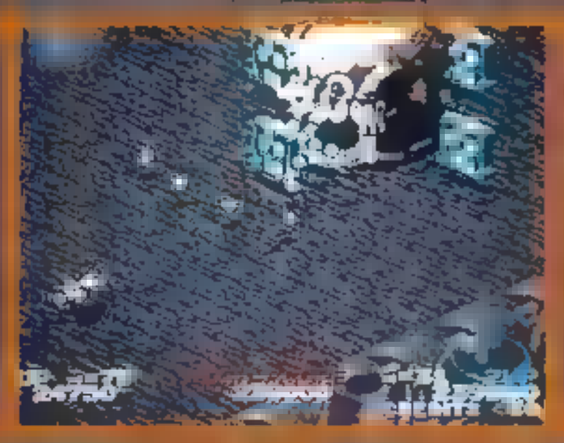




Ces formes géométriques qui se déroulent et avancent comme des ressorts semblent tout droit sorties de Marble Madness, autre référence à un jeu culte.



REVIEW



L'accès au cinquième niveau est gardé par ce droïde aux quatre visages. Il faut les détruire progressivement, un à un, en évitant les projectiles. Observer ses déplacements et les trajectoires de ses tirs, c'est seul moyen de s'en sortir.

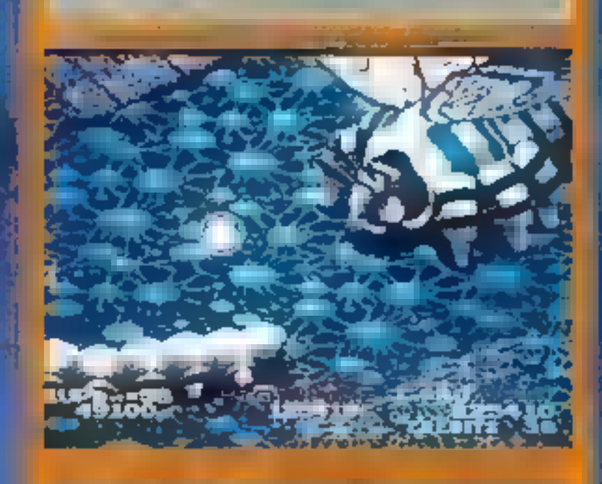
Alors, vous n'en croyez pas vos yeux ? Et en plus, ça bouge ! Les graphismes en 3D isométriques sont de toute beauté !

LE BOSS FINAL

Voici votre Némésis mécanique, le der des der, le boss final du sixième niveau. Pour venir à bout de ce mastodonte dix fois plus gros que vous, visez d'abord les pattes mobiles et la protubérance qui lui sert de tête. Ensuite, il changera de forme trois fois de suite au fur à mesure que vous lui faites des dommages. Ne vous découragez pas : bien qu'il soit de plus en plus fort, il devient aussi plus vulnérable. On n'a jamais dit que la vie de héros était de tout repos !

LA LIBELLE

Ne vous fiez pas aux apparences, cette pseudo-libellule est redoutable. N'hésitez pas dès le début à utiliser vos méga-bombes sous peine d'essuyer un tir de barrage meurtrier. Une fois sa tête détruite, elle se retournera et révélera son vrai visage. C'est seul point sensible de son armure.



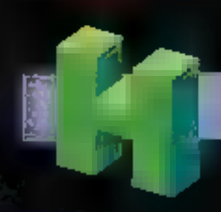
COMMENTAIRE

DOGUY

Depuis longtemps déjà, les auteurs de View Point nous faisaient baver avec de superbes photos de leur jeu. Mais ce n'était rien par rapport au choc que j'ai reçu en visionnant la cartouche ! Reprenant le principe de l'antique (et néanmoins excellent) Zaxxon, View Point vous en met plein la vue. Les graphismes, entièrement dessinés en 3D isométrique, sont à la fois beaux et originaux. Et les animations sont carrément éblouissantes de souplesse (tout amateur de jeux vidéo doit avoir vu View Point au moins une fois dans sa vie). Une seule chose m'étonne : les fréquents ralentissements, pourtant peu courants sur une machine comme la Neo Geo. A moins que View Point ne soit fait en vraie 3D calculée (comme dans Starfox), je ne comprends pas le pourquoi de ce phénomène. De toute façon, cela n'entame en rien la jouabilité de View Point qui reste un excellent jeu, particulièrement à deux joueurs.

REVIEW

VOS MEGA-BOMBES !



MISSILES TELEGUIDES

Libère plusieurs missiles téléguidés qui traquent impitoyablement les ennemis.

MUR DE FEU

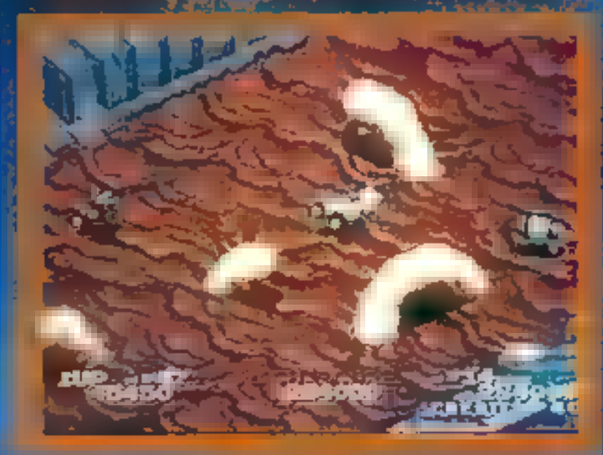
Crée un mur de feu qui parcourt tout l'écran, oblitérant les ennemis au passage.

ONDE DE CHOC

Crée une onde de choc destructrice. C'est l'attaque qui vous offre le plus large rayon d'action.

La structure de cet énorme crabe ne trompe pas: c'est bien de la 3D! On a pourtant du mal à y croire, étant donné la splendeur de certains tableaux.

Quand la situation devient critique, il faut utiliser les méga-bombes. Celles-ci projettent un mur de feu qui ravage tout sur son passage.



Au cinquième niveau, évitez les colonnes de lave, elles forment un dédale de couloirs dans lequel vous devrez vous retrouver.

COMMENTAIRE

MARC

Il n'existe qu'un mot assez fort pour décrire View Point: GENIAL ! Pour une fois, le Neo Geo se démarque de ses concurrents. Mieux, elle les bat tous à plate couture. Comparées à celles de View point, les prouesses techniques d'un Axelay sur Super Famicom semblent dérisoires. La Neo Geo s'en sort très bien avec la 3D. Malgré quelques ralentissements notables, il n'existe quasiment aucun défaut à ce jeu: il est superbe, original et on peut même y jouer à deux. Seuls les plus forts d'entre vous pourront venir à bout des six niveaux de jeu. Il n'y a pas à dire: View Point est une acquisition indispensable pour tous les possesseurs de Neo Geo. Et si vous n'en avez pas, achetez-en une.

EDITEUR : SAMMY
PRIX : H

DISPONIBILITE : NON
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**50%**

Comme d'habitude, les commandes sont clairement expliquées à l'écran.

GRAPHISMES	**98%**

Grandiose! Du grand art! On a peine à croire que les graphismes sont en 3D. Le plus beau jeu à ce jour sur Neo Geo.

ANIMATION	**90%**

Toujours ces ralentissements dès qu'il y a trop de sprites à l'écran. Néanmoins, cela ne nuit en rien à la jouabilité.

BANDE-SON	**97%**

Les musiques sont démentielles: funk, techno ou jazzy, tous les genres se mélangent dans un cocktail explosif.

JOUABILITE	**92%**

On met quelque temps à s'habituer au scrolling, mais ensuite le vaisseau répond au doigt et à l'œil.

DUREE DE VIE	**95%**

Fini la vie facile! Les plus expérimentés auront une chance d'en voir la fin.

INTERET 96%

View Point justifie l'achat d'une Neo Geo. Graphiquement superbe, c'est un shoot'em up unique. THE must!

3615 TCPLUS

Ce serveur est celui du journal CONSOLES+

4 GAME BOY

PAR MOIS A GAGNER

A PARTIR DU 1er FEVRIER 1993

EN JOUANT AVEC

"LE PENDU"

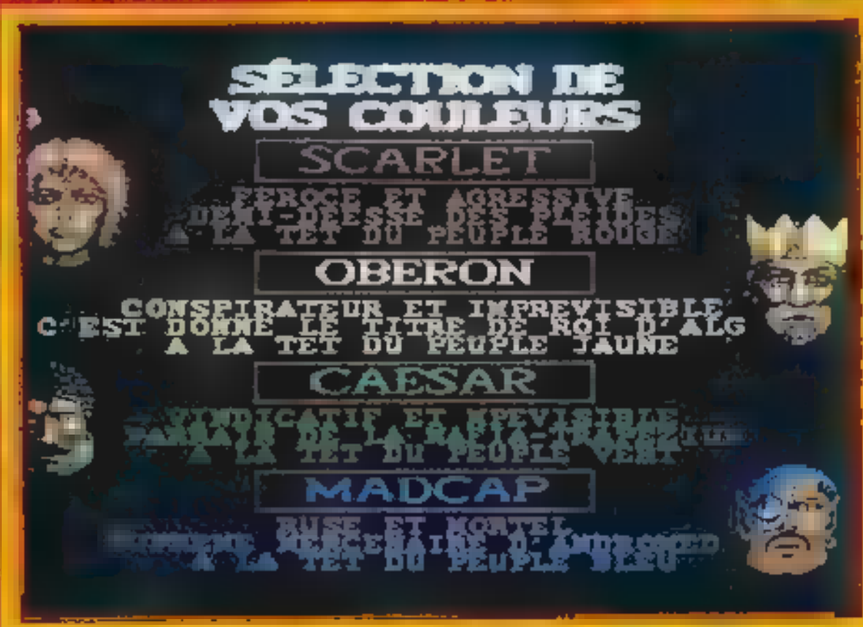
MEGA LO

Mégalomane : personne atteinte d'un orgueil excessif, d'une ambition démesurée. Ce comportement pathologique se caractérise par le désir fou de vouloir être ninja à la place du ninja ou, pire encore, de prendre la place du rédac' chef de Consoles+. Cette maladie de la tête peut avoir des conséquences terribles. Il suffit de se plonger dans la période trouble des premiers temps de l'humanité pour imaginer que le monde nous appartient. Ce voyage hors du temps pourrait très bien être un aller simple et définitif. L'histoire de Mega Lo Mania est avant tout une histoire de pouvoir et de conquête. Au début, vous êtes simple chef de tribu, tout comme les trois autres mégalomanes dirigés par le programme. Cent hommes pour conquérir les trois îles du premier niveau, c'est à la fois peu et beaucoup. Votre premier travail, en tant que chef suprême de la tribu, est de répartir de manière intelligente et efficace les forces vives du clan. Ainsi, un certain nombre de travailleurs seront affectés à la découverte de minerais qui serviront à la création des dernières inventions militaires — lesquelles sont dues à une autre catégorie d'hommes. Ces réalisations, une fois achevées, serviront à mener à bien vos desseins de conquérant. Et ce sont encore d'autres types d'hommes qui partiront à la guerre ou qui défendront vos forteresses. Stratégie et réflexion sont les fers de lance de ce nouveau combat.

Dès que vous avez mis sur pied une défense solide, n'hésitez pas à coloniser d'autres territoires. Ils vous fourniront des [illegible]

COMMENTAIRE

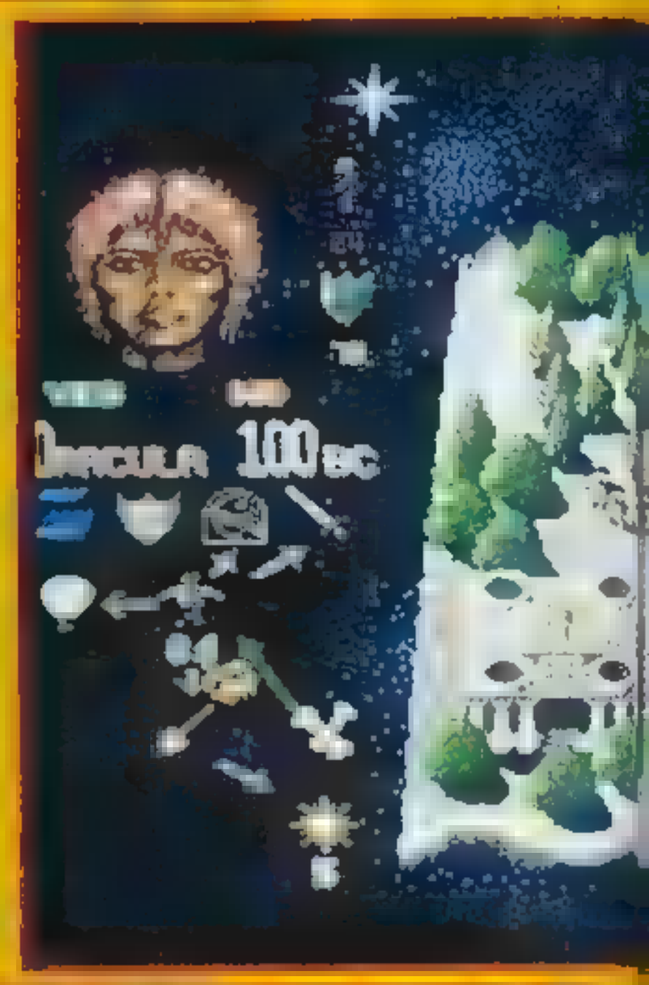
Mega Lo Mania est à mon avis le jeu de stratégie le plus passionnant sur Megadrive actuellement. On peut librement choisir et mettre sur pied sa propre technique de conquête. Attentiste ou offensif, c'est selon. Si techniquement, le jeu n'offre pas de sublimes décors ni de scènes de combat spectaculaires, on ne peut que saluer l'effort consenti dans le domaine de la représentation visuelle des icônes et des ramifications qui s'opèrent entre les différents hommes de la tribu. En un clin d'œil, on sait ce qui se passe, et cela permet de prendre la bonne décision au bon moment. La progression de la difficulté est si bien dosée que l'on a du mal à décrocher de sa console. Heureusement, un système de codes a été mis en place. Mega Lo Mania est un jeu que devrait posséder tout stratège mégalomaniaque qui se respecte.



Ne cherchez pas le personnage le plus sympathique : ils sont tous les quatre aussi cruels et despotiques que le premier Mobutu venu.

COMMENT DEVENIR MAITRE DU MONDE

Vous êtes quatre au départ à briguer le titre de super-mégalomane. Une femme et trois hommes, la lutte risque d'être chaude !



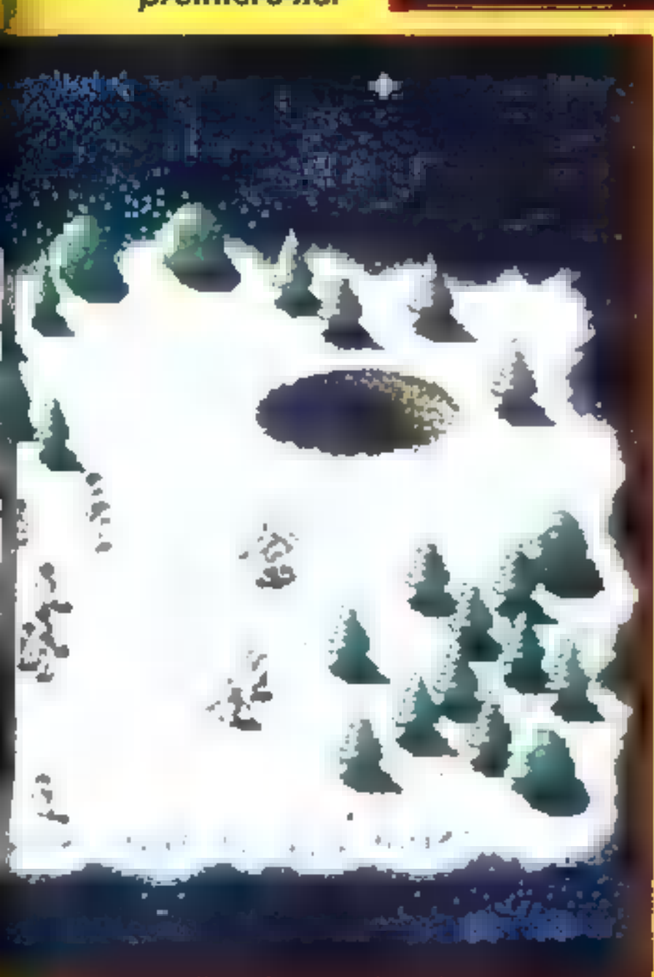
Au bout de quelques secondes, quatre hommes prennent place dans les quatre tours du fort. Ils défendent vos positions contre les assauts des autres tribus. Il est temps de passer à la construction d'armes offensives.

O MANIA

LES DIEUX SONT TOMBES SUR LA TETE

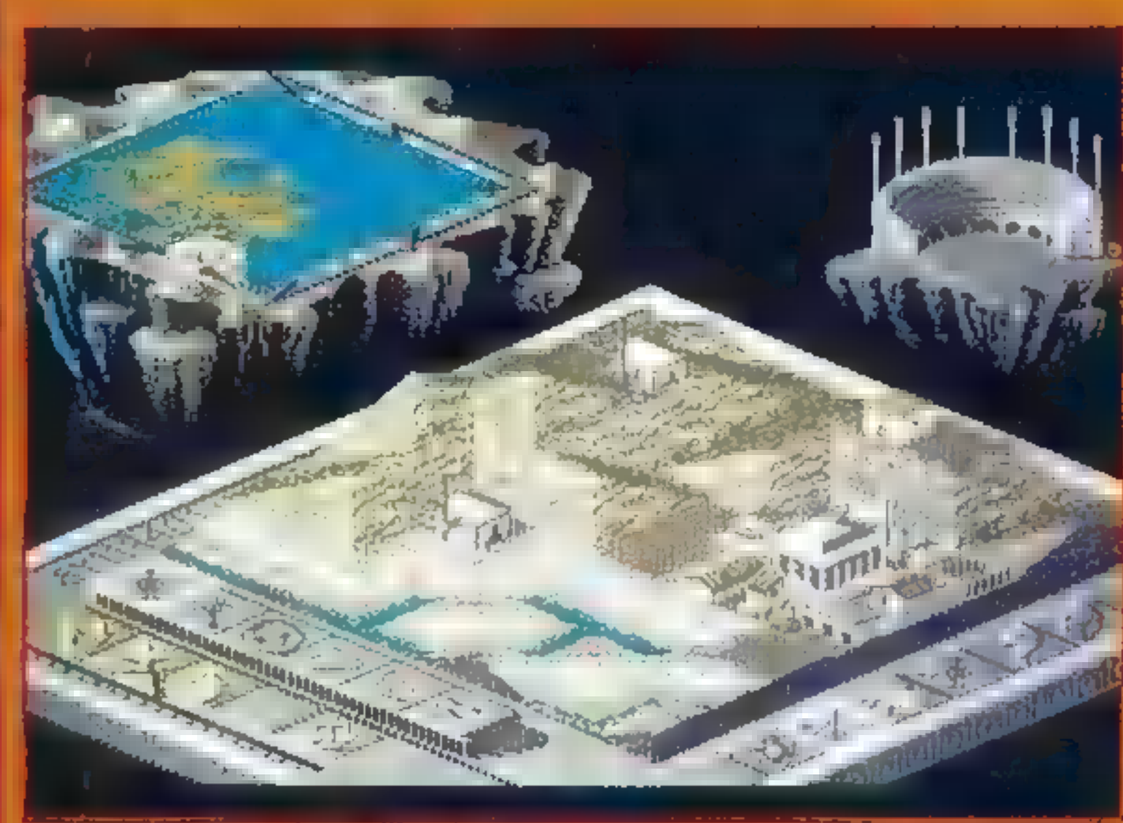
Populous II distribué par Virgin et Powermonger signé Electronic Arts, sont deux produits qui pourraient être comparés à Mega Lo Mania. Dans le premier jeu, vous tenez le rôle d'un des fils de Zeus et devez diriger un nombre toujours croissant de fidèles. Graphiquement le jeu est très intéressant. De nombreuses animations égayent la partie. Powermonger est une bonne copie de Populous. Très axé wargame, il est réservé aux spécialistes du genre. On retrouve le principe de conquête d'îles de Mega Lo Mania (voir le test complet dans C+ 17).

Pour chaque niveau, vous avez le choix entre trois îles. Il vous faut sélectionner vos hommes. Une vingtaine suffira pour vous rendre maître de la première île.

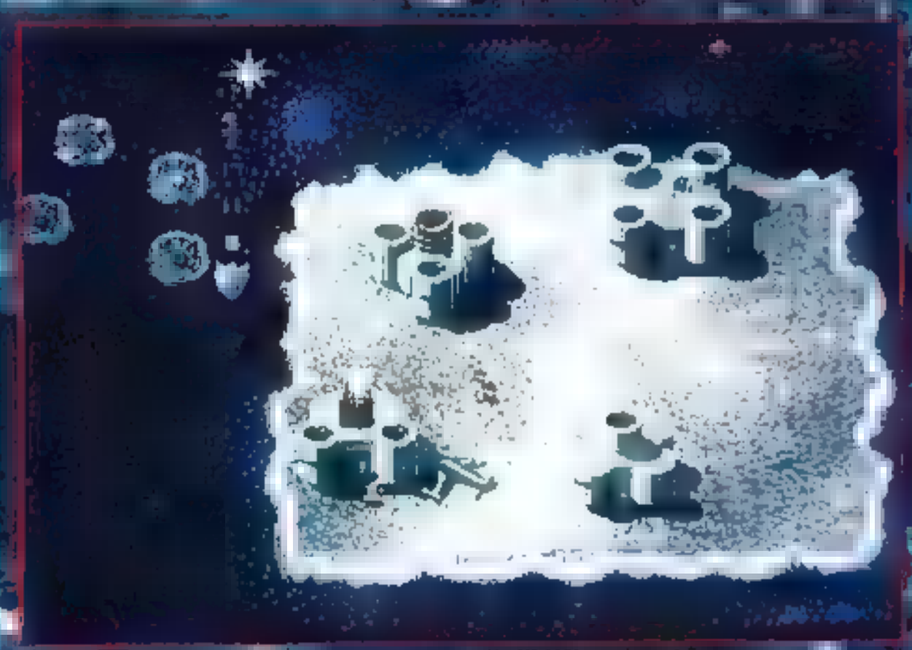


Une fois dans son fort, il faut se mettre au travail. Trois pour l'extraction de minerai, quinze pour la construction d'une arme défensive (le pieu) et les cinq derniers au repos. Ceux-là vont faire des petits. Plus ils sont nombreux, plus votre population croît rapidement.

Le caillou, le lance-pierres ou la catapulte sont les armes primitives que vous pourrez créer dès les premiers niveaux. Dès que les brillants inventeurs ont réalisé leur chef-d'œuvre, l'armée part à l'assaut des forts adverses.



REVIEW



Vous devez parfois faire alliance avec vos pires ennemis, surtout au début. Cela vous laisse le temps de développer votre stratégie. Dès que vous serez suffisamment fort, vous passerez à l'attaque.
Un traité de paix est fait pour être violé, n'est-ce pas ?

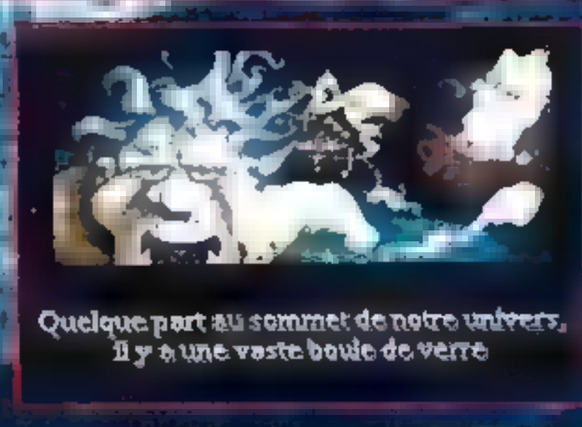
La conquête des trois autres îles passe par les airs. Cela devient franchement difficile

Message de félicitation. Les yeux s'animent et une voix suave vous congratule avec chaleur

COMMENTAIRE

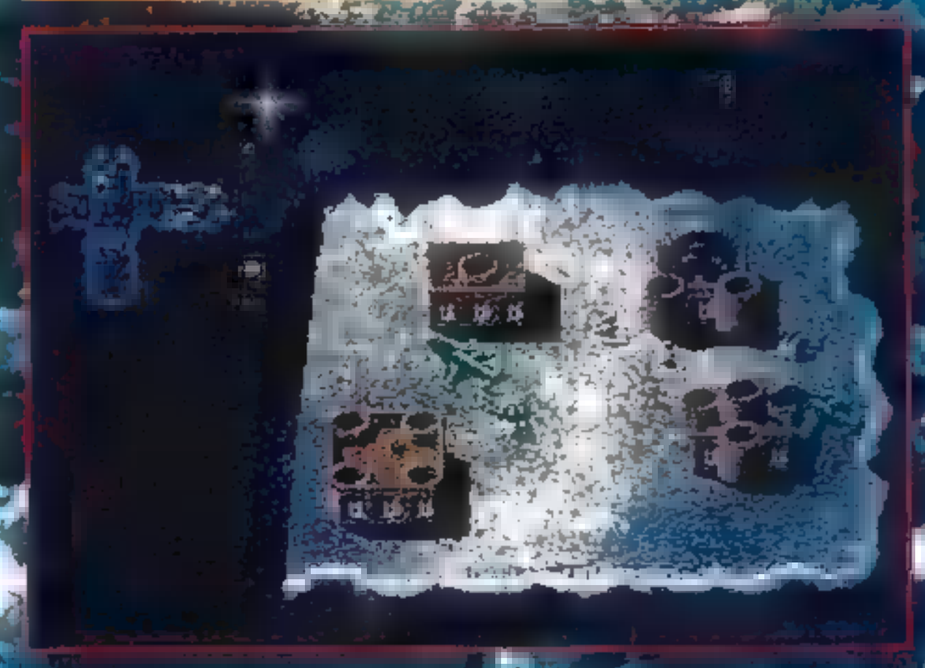
HOMER

Axel a raison, Mega Lo Mania est un des jeux de stratégie les plus excitants sur la Megadrive ! Je le préfère même à Populous, qui m'a toujours paru un peu trop compliqué (j'ai le cerveau lent). N'allez pas penser pour autant que Mega Lo Mania manque de profondeur... Au début du jeu, vous ne disposez que de quelques icônes, mais les choses se compliquent de façon très progressive au fur et à mesure que votre tribu découvre de nouvelles technologies. Seul regret : Il est impossible d'affronter un adversaire humain... Dommage, j'aurais bien aimé "moucher" notre mégalomane maison, j'ai nommé Wieklen le gnome !



Quelque part au sommet de notre univers, il y a une vaste boule de verre

Vers la fin du jeu, ce sont des avions à réaction qui remplacent les lances et les catapultes. Les îles sont plus vastes et vos adversaires plus coriaces



EDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 91%

Excellente. Les messages d'aide apparaissent à l'écran en français.

GRAPHISMES 68%

Peu de variété dans les décors. Les icônes sont, en revanche, soignées et très lisibles.

ANIMATION 54%

Les déplacements sont limités et les animations des combats manquent d'originalité et de vitalité.

BANDE-SON 93%

Voix digitalisées claires et intéressantes. La musique colle bien à l'ambiance.

JOUABILITE 67%

Comme pour Populous, une souris aurait été bienvenue. Le contrôle des commandes au paddle est hésitant.

DUREE DE VIE 90%

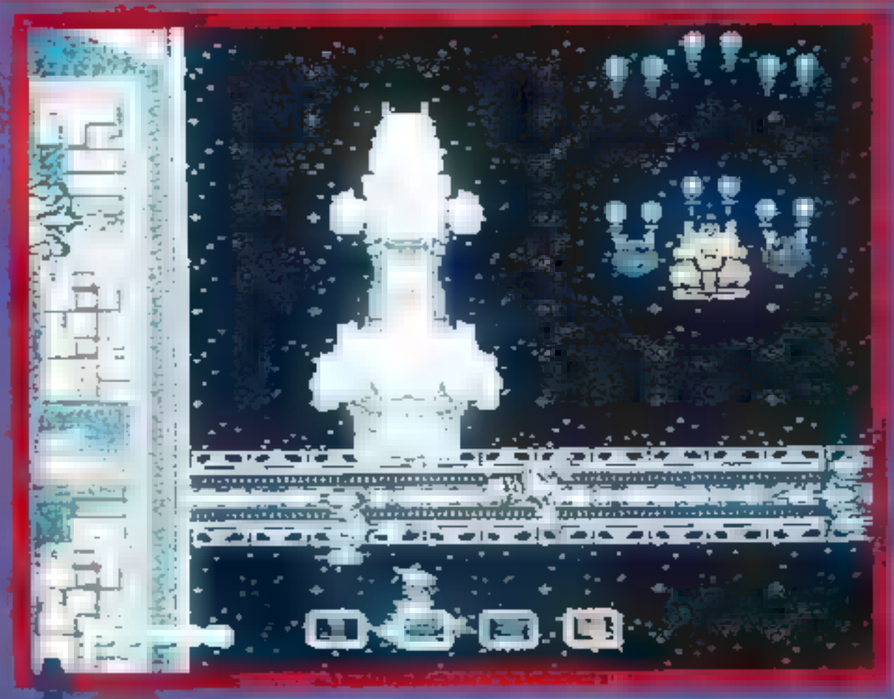
Une fois pris par le jeu, on a du mal à en sortir.

INTERET 91%

Plus varié que Populous, Mega Lo Mania développe stratégie et réflexion pour notre plus grand plaisir.

REVIEW

Dans son premier épisode, vous aviez réussi à détruire l'ordinateur principal des aliens "Mariko", provoquant du même coup l'explosion de la Lune, rien que ça ! Malheureusement, quelques aliens s'étaient enfuis et comme ils sont très prolifiques... Nous voilà en 2048, soit trois ans après la destruction de "Mariko" : de nouvelles forces extraterrestres, signalées aux environs de Saturne, s'apprêtent à attaquer une des Space Colony terriennes. Vous ne faites qu'un bond et partez à l'assaut de ces ignobles créatures. Vos missions seront parfaitement orchestrées dans le cadre de la mise au point d'un barrage de défense dans le système solaire. D'ailleurs, on vous a promis un nouvel Orbit Fighter à deux places si vous revenez victorieux : sympa, non ? En ce qui concerne l'armement, vous disposez de modules : les bleus tirent devant vous et les rouges dans le sens inverse qui peuvent se "détacher" de votre chasseur pour frapper l'ennemi. Il existe aussi des multiples "pods" qui assurent votre protection et vous donnent une arme spéciale supplémentaire.



Vous vous retrouvez au second niveau en plein dans une colonie tout droit sortie de Gundam, en train de courser un vaisseau mère alien. On se demande bien comment il a pu faire pour rentrer dedans. On n'avait pourtant pas entendu frapper à la porte...

Pratiques, les deux modules rouges ! Avec eux, plus de chauffards qui essaient de me doubler, plus de flics à mes trousses, juste des aliens un peu partout !

A la fin des niveaux, c'est comme à l'école : l'ordinateur vous note !

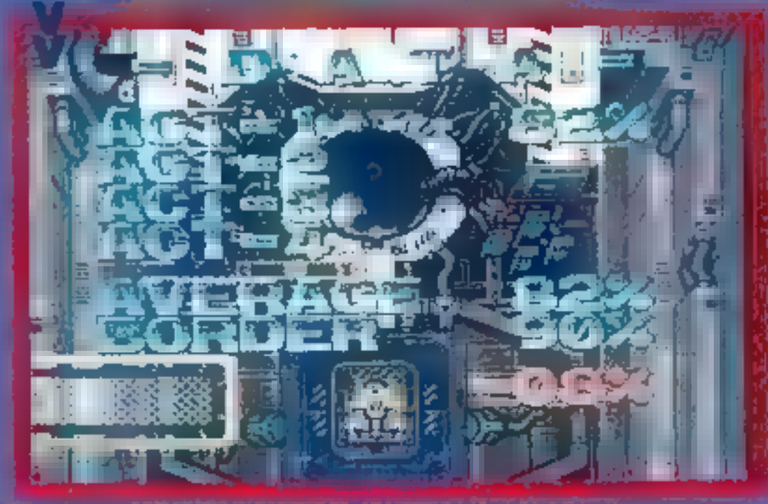


Image Fight II

OPERATION DEEPSTRIKER

Le boss commence à s'énerver... Heureusement, je me suis mis en vitesse 4 et je possède trois modules...

Ce gardien se contente d'envoyer des tirs que ses subordonnés s'emploient à faire rebondir. Par chance, je me suis placé dans un angle mort.

Eux, ce sont des malins, partout où ils passent ils ne peuvent s'empêcher de laisser quelques petites mines en guise de cadeau.

COMMENTAIRE

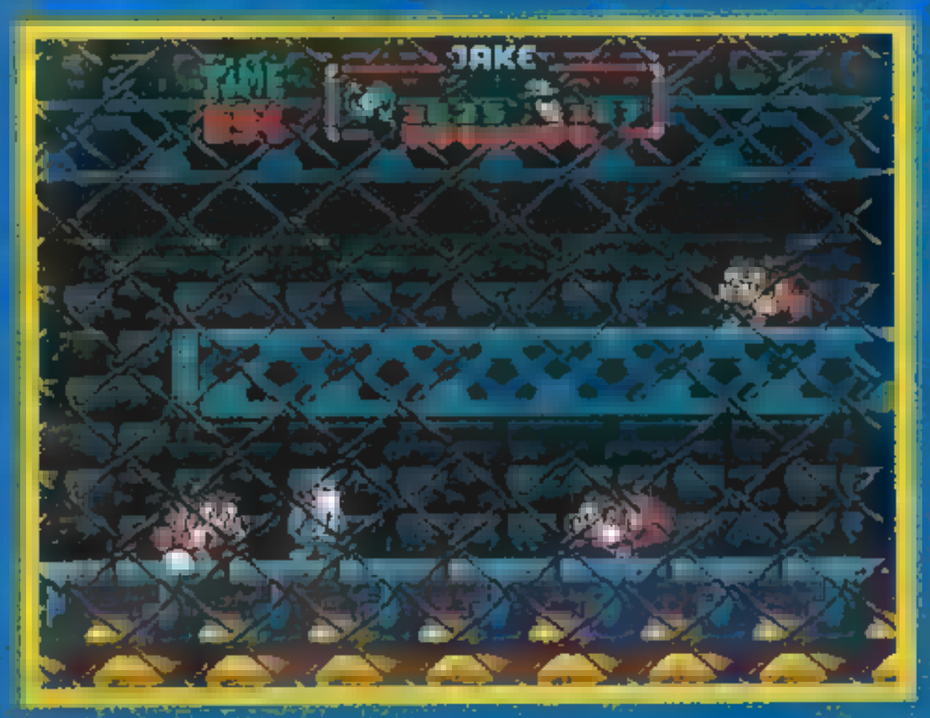
DOUGLAS

Image Fight II n'a vraiment pas de chance de sortir en même temps que Nexar, ce dernier étant nettement supérieur au second volet d'un vieux hit sur PC Engine de base. En effet, pour cette suite, les auteurs se sont contentés de reprendre les routines, les graphismes et mêmes certaines musiques. En tout cas, il est aussi difficile que son prédécesseur ! Il lui manque tout ce qui fait le charme des productions NEC : des sprites très rapides, un rythme d'action soutenu et une jouabilité sans faille. Toutefois, les niveaux 4, 5 et 8 proposent des challenges à la hauteur de la NEC. Les boss font l'objet d'une difficulté progressive. En bref, un shoot qui est loin d'être inintéressant mais il existe mieux pour le même prix !

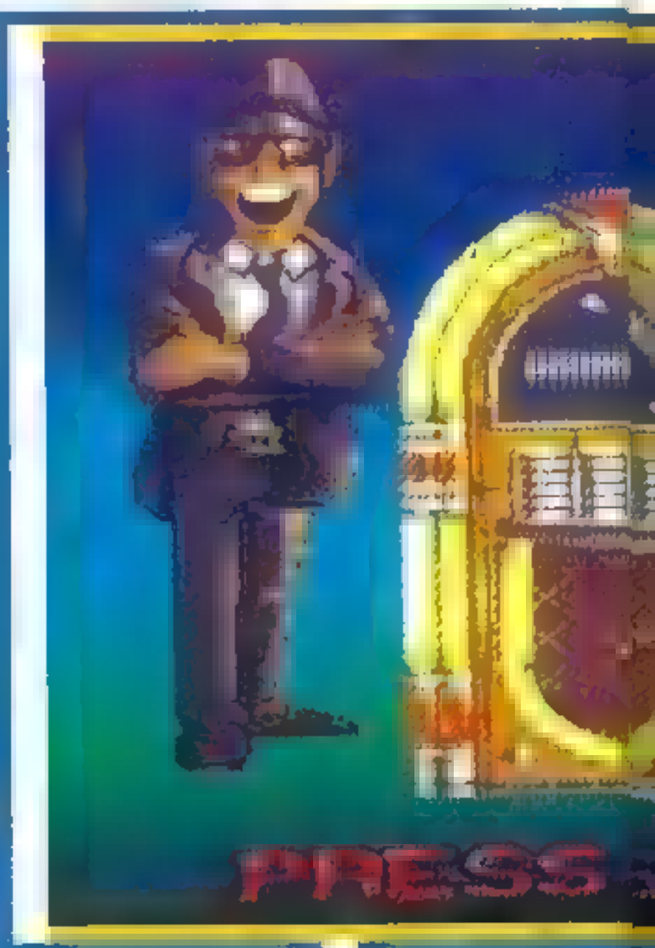
REVIEW

THE BLUES

Jack et Elwood, les Laurel et Hardy du film musical, font leur apparition dans un jeu vidéo que l'on doit — Cocorico ! — un éditeur français : Titus. Les deux compères ont beaucoup de problèmes. Lors d'une tournée aux USA, ils ont malencontreusement dispersé tous les disques que contenait un juke-box. Ils doivent donc parcourir des endroits aussi hostiles que variés afin de les récupérer. Vous pouvez jouer seul, incarnant l'un des deux "frères bleus", ou tenter l'aventure avec un ami, chacun d'entre vous dirigeant un des deux personnages. Ce compagnon vous sera utile : vous pourrez même lui monter dessus pour, par exemple, atteindre un bonus hors de portée. Dans la tradition des jeux de plateaux/action, vous devrez sauter de corniche escarpée en caisse de bois, de sommet d'arbre en chaîne rouillée, pour accéder aux mille recoins où ces disques sont venus se fourrer ! Ces derniers font aussi office d'armes : vous pouvez les projeter sur vos adversaires. Enfin, des bonus vous donnent des vies supplémentaires, vous accordent plus de temps pour finir un niveau ou vous transforment en super-Blue Brother.



Scrolling en parallaxe sur plusieurs niveaux !



COMMENTAIRE

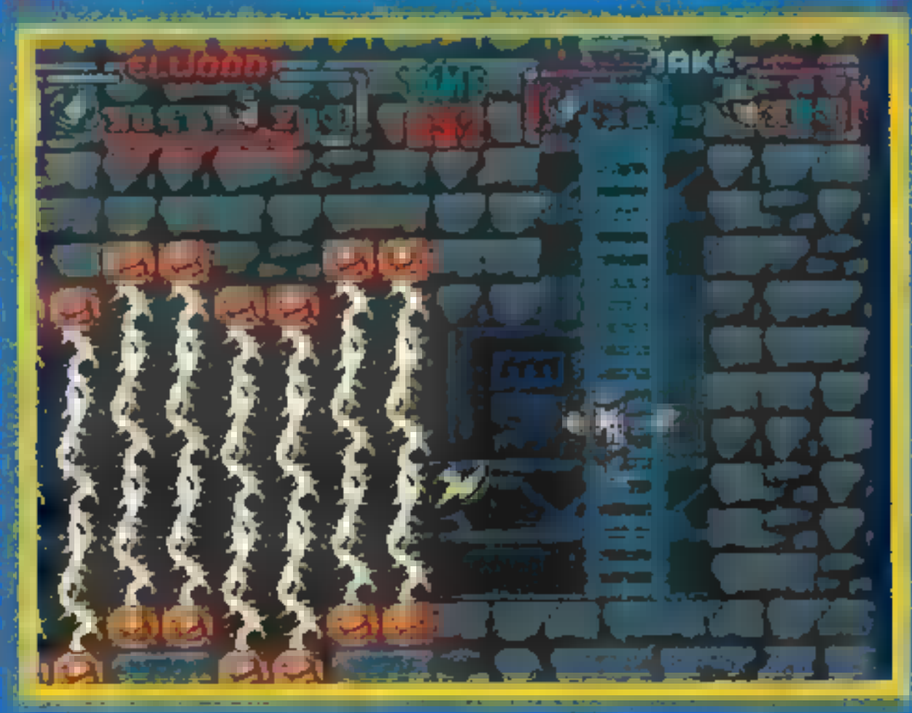
BANANA SAN

The Blues Brothers est un jeu de plates-formes classique, mais efficace, grâce à un savant dosage de bonne jouabilité, de décors sympa et de myriades de bonus planqués un peu partout. Comme tous les jeux de ce type, il requiert une certaine précision dans le maniement du joypad et une bonne synchronisation. Mon plus grand regret concerne l'utilisation des Blues Brothers. Ils sont en effet, relativement peu "présents" dans le jeu. Certes, la cartouche porte leurs noms et les deux héros les représentent. Mais pourquoi n'avoir pas repris la bande originale, pourquoi ne pas avoir basé le jeu sur le scénario du film ? La seule explication qui me vienne à l'esprit est que la licence a été négociée pour l'utilisation des personnages, et non pas du film ou de sa bande sonore ! Quoi qu'il en soit, c'est un peu dommage !

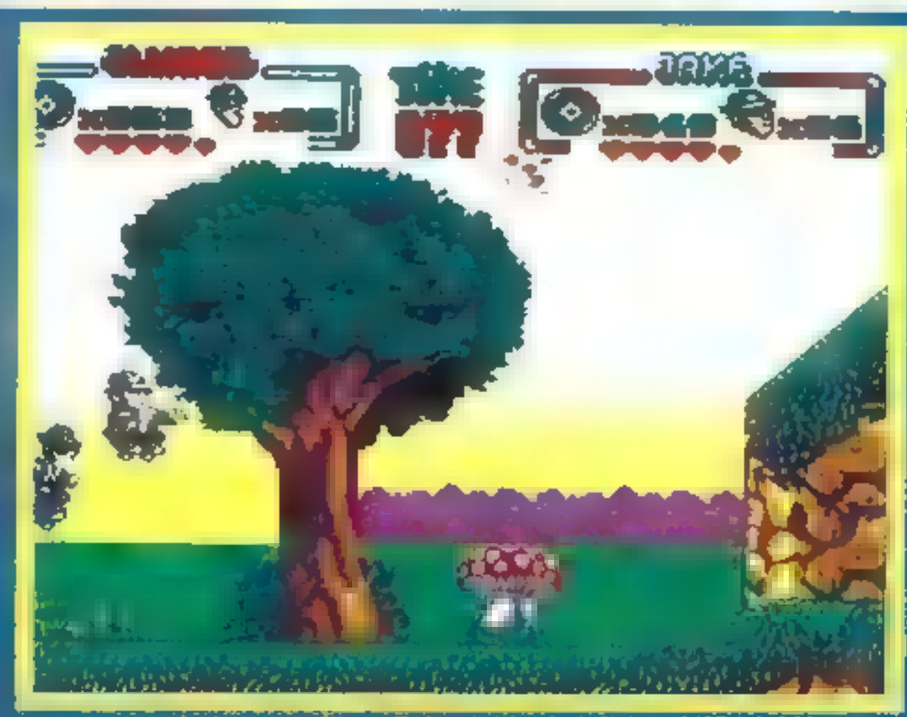
Transformé en super-Blue Brother, vous vous ruez vers la sortie du niveau. Vos super-pouvoirs ont le désavantage de vous exposer au vent frais du matin, mais ils vous permettent de sauter deux fois plus haut !

Après Elwood, c'est à Jack de se transformer en super-Blue Brother.

Plus vous progressez, plus les niveaux regorgent de pièges et de passages périlleux.



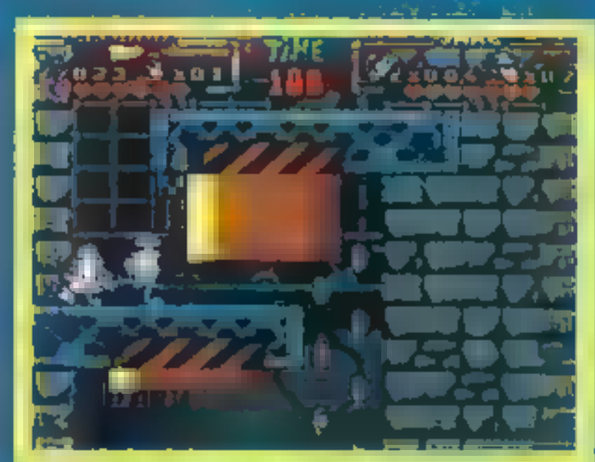
REVIEW



A deux joueurs, le jeu est plus stimulant. Les dégradés dans le fond ("rastérisation") sont une des caractéristiques des techniques de programmation des jeux Amiga. Avec les nombreuses conversions de jeux européens en provenance de cet ordinateur, on risque d'en voir de plus en plus souvent sur la SFC.

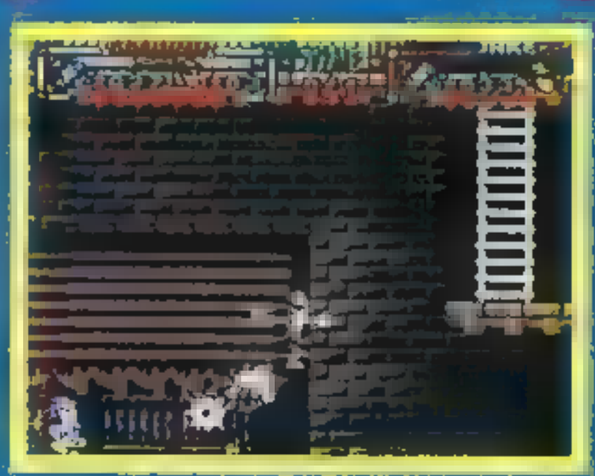
Attention ! La petite caisse sur laquelle vous allez à sauter ne supportera votre poids que pendant quelques secondes. Pas question de traîner !

Un moyen de transport original.



Lorsque vous restez quelques secondes sans les déplacer, les personnages dansent !

Sautez par-dessus vos adversaires ou affrontez-les en leur envoyant un disque.



COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Blues Brothers est un jeu très sympathique. Cela tient bien évidemment au film culte dont il reprend les deux héros, mais aussi à la qualité de sa réalisation. Les décors sont agréables et pleins de couleurs. Et les niveaux sont suffisamment variés. Votre héros répond au doigt et à l'œil. Il n'y a que les sprites de vos adversaires que je trouve, de temps en temps, un peu "légers". Le jeu est très amusant, assez prenant et pas trop dur en se cramponnant un peu ! Il est un peu dans le style d'Addams Family avec ses multiples endroits à explorer et ses caches secrètes gavées de bonus... Si ce jeu ne fait pas partie de ceux qui révolutionnent les jeux vidéo, il vous fera passer un bon moment !

"The Blues Brothers"

EDITEUR : KEMCO
PRIX : F
DISPONIBILITE : 26 MARS AU JAPON
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : =
CONTROLE : NO PROBLEMO !

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 30%
Les indications sont clairement affichées à l'écran, mais pas de petit dessin animé à la japonaise.

GRAPHISMES 88%
Les premiers niveaux ne sont pas assez fouillés mais ça s'améliore rapidement.

ANIMATION 85%
Des sprites un peu petits et des boss de fin de niveau assez faciles mais le jeu bouge vite et bien !

BANDE-SON 55%
Quel dommage de ne pas retrouver la bande sonore des "Blues Brothers" !

JOUABILITE 90%
Saut simple ou super-saut, votre héros répond au doigt et à l'œil.

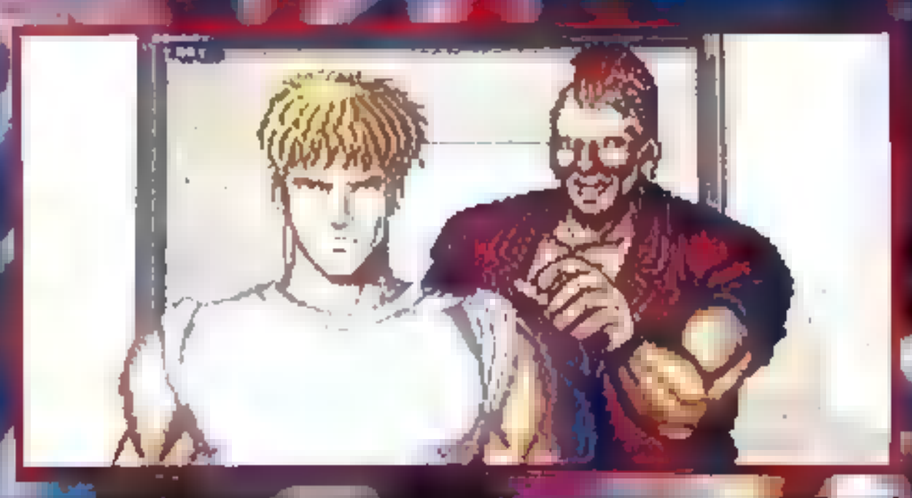
DUREE DE VIE 80%
Si vous explorez tous les recoins du jeu, vous allez y passer du temps !

INTERET 80%
Sans prétention et bien conçu, The Blues Brothers est un jeu de plates-formes réussi. Dommage que l'univers du film ne soit pas davantage restitué !

REVIEW

CRES OF WOI

La bande des Loups règne sur la ville comme en territoire conquis. Ses membres racket tent les commerçants, maltraitent les femmes et les enfants et piquent des caramels mous dans les supermarchés... L abomination! Heureusement, vous êtes là! Les forces de police vous ont donné carte blanche pour mettre fin aux agissements des différents meneurs de la bande, correspondant aux boss de fin de niveau. Pour les combattre, vous disposez d'une attaque pour le corps à corps qui permet d'enchaîner coups de pied et de poing. Si cela ne suffit pas à les calmer, vous vous en débarrasserez définitivement en les projetant violemment sur le sol, en les écrasant de tout votre poids ou encore en vous jetant sur eux. Pour les attaques à distance, très utiles pour les adversaires plus coriaces tels les ninjas, vous disposez d'un bon vieux coup de pied sauté du plus bel effet. Enfin, si l'adversaire résiste, n'hésitez pas à recourir à votre coup spécial le Super Twist, qui vous débarrassera de tous les Pas-Beaux qui vous entourent. De temps en temps, ces derniers laisseront place à de précieux bonus. Enfin, chaque niveau doit être achevé en un temps limité.



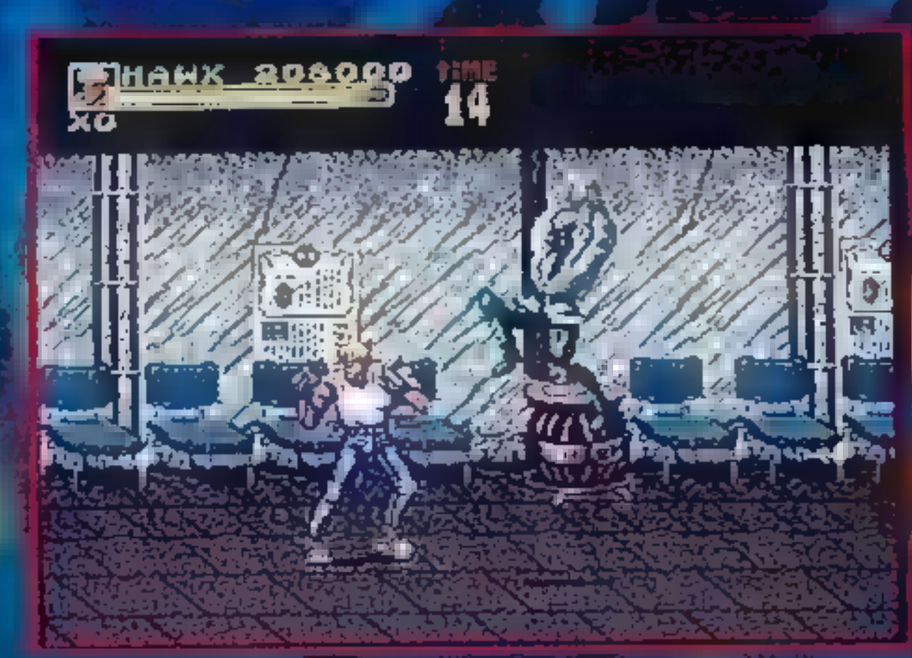
Vous pouvez incarner Hawk, le blondinet baraqué, ou encore Tony, au look identique à celui des malfrats qu'il va combattre.

Le Super Twist est un coup spécial que vous déclenchez grâce au bouton Start qui vous permet de faire le vide autour de vous!

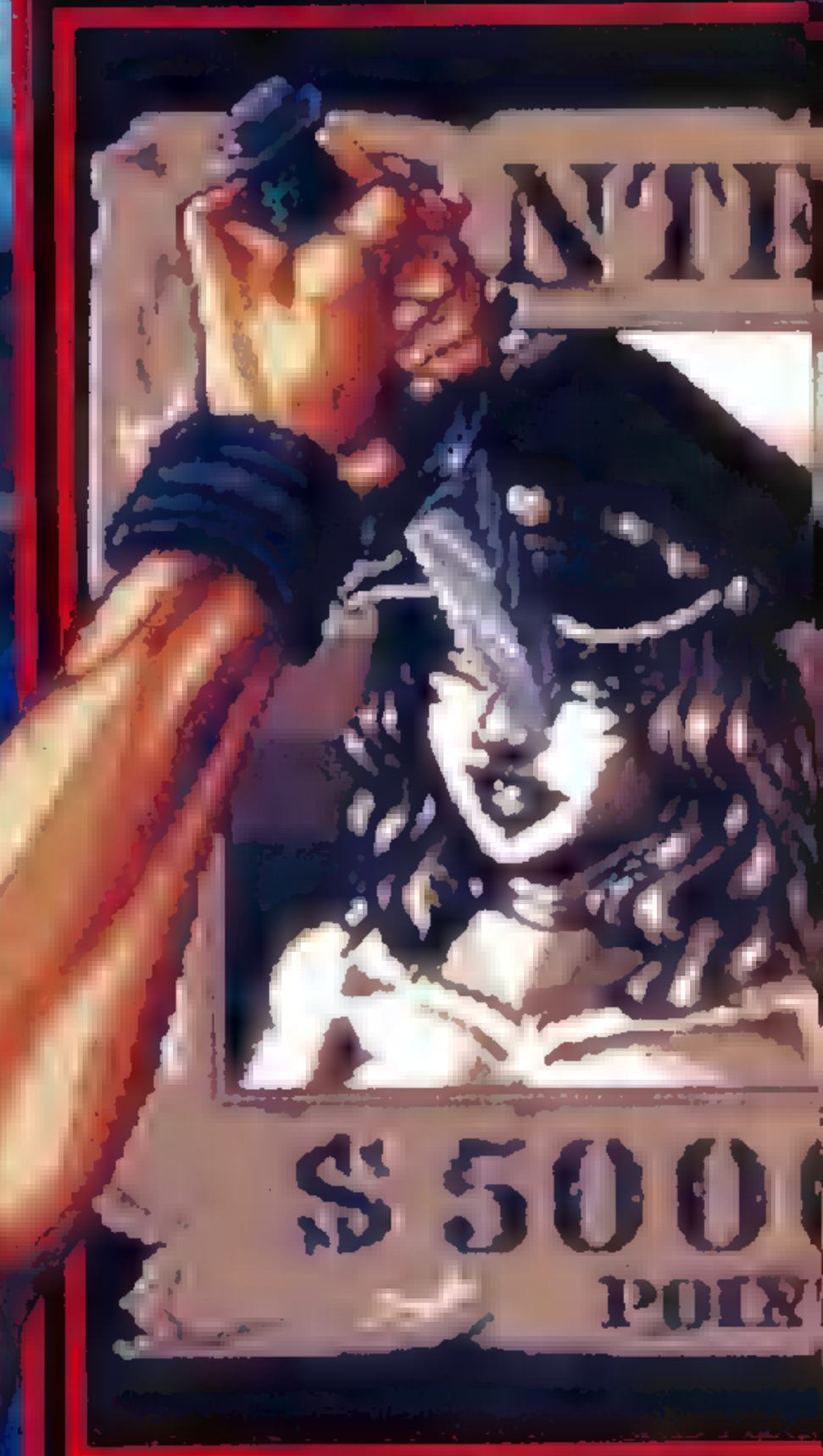
COMMENTAIRE

BANANA SAN

Le principal intérêt de cette cartouche est qu'elle vient combler un vide dans l'importante ludothèque de la console de NEC : l'absence de beat-them-up à la Final Fight, Streets of Rage ou autres Rushing Beat... Cependant, par rapport à ces derniers dont il s'est manifestement plus qu'inspiré, le jeu manque singulièrement d'interaction avec les décors. Vos ennemis surgissent d'un côté ou de l'autre de l'écran, mais ne jaillissent jamais de portes ou de fenêtres au beau milieu. Les bonus ne sont pas fournis en démolissant des éléments du décor (poubelles, cabines téléphoniques...), comme c'est généralement le cas, mais apparaissent sur le corps de vos adversaires vaincus. Quelques petites animations égayent certaines scènes. Dans l'ensemble, Crest of Wolf est aussi facile — compte tenu du nombre de vies et de Continue qu'il propose — que décevant quant à sa réalisation!



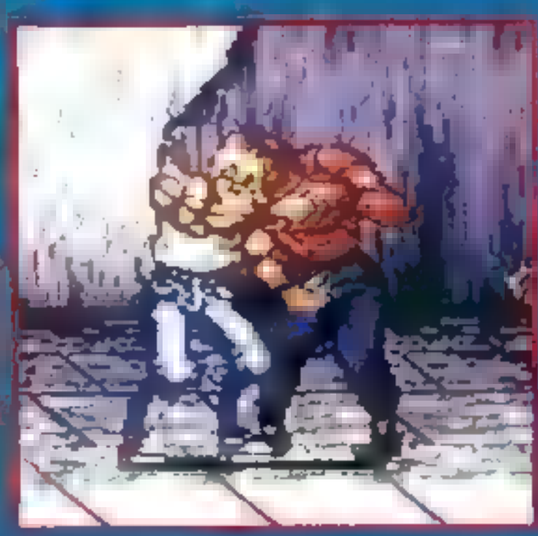
Attention au ninja, il vise l'œil!



Chaque victoire remportée sur un boss vous une série de points qui augmentent votre

CARTRIDGE CARTRIDGE

Lorsque vous combattez au corps à corps, après un ou deux directs pour mettre l'adversaire de bonne humeur vous enchaînez automatiquement sur des coups [illegible] poing bas pour finir [illegible] un coup d[illegible] ne [illegible]aisse aucune [illegible]ance [illegible] votre adversaire !

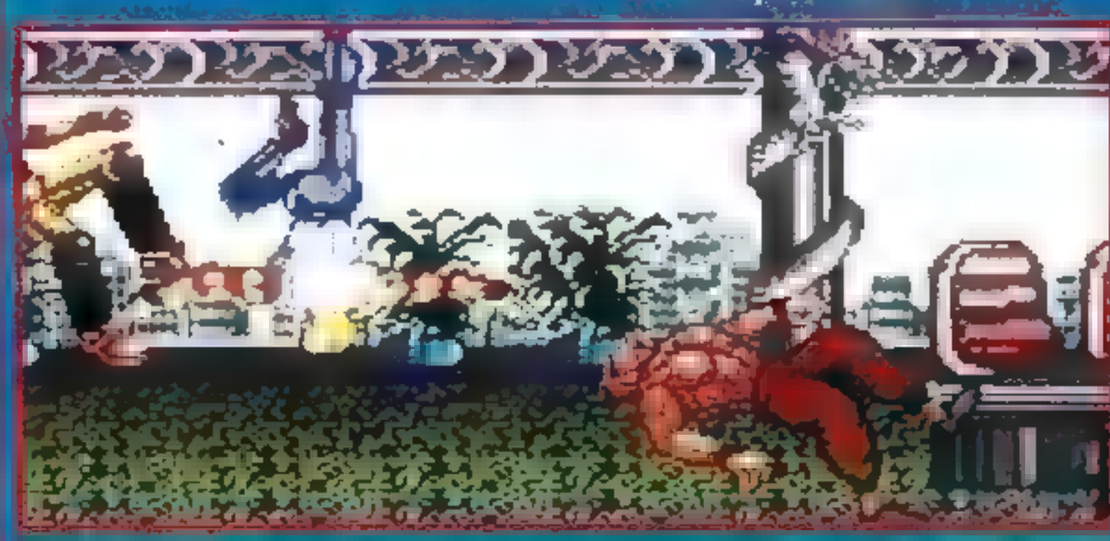


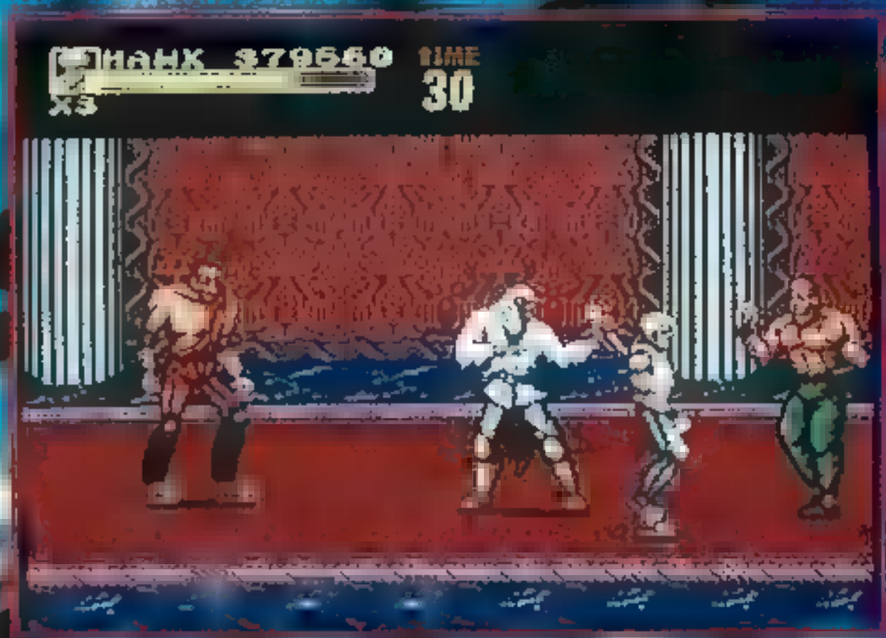
Vous pouvez également saisir le Pas-Beau pour le projeter violemment à terre.

Une autre technique qui a [illegible] preuves consiste à sauter puis à retomber [illegible] tout son poids sur l'ennemi.

Le classique coup de pied sauté vous permettra [illegible] vous débarrasser de vos adversaires [illegible] distance sans prendre de risque inutile.

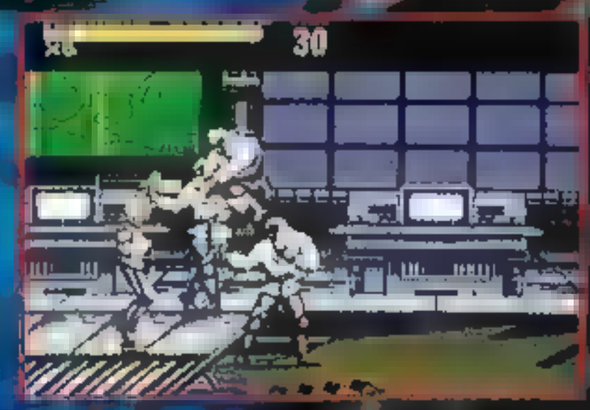
Votre [illegible] secrète : le Super Twist !





Dans quelques secondes, ça va bastonner sec !

Et un ninja de moins !



Dans le Q.G. des Loups, la résistance s'accentue.

Le niveau [illegible] commence par une petite promenade de santé dans le Chinatown local.

Le docteur Lang, boss de fin de niveau, a des épines d'acier dans le dos tel un "porte-épique". [illegible] s'adresse [illegible] vous via une voix digitalisée.

rapporte
core.

REVIEW

A certains endroits, vous défoncez un mur ou une porte pour pouvoir continuer votre quête.

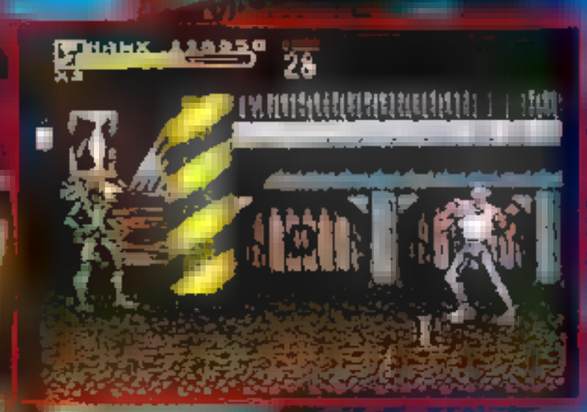
Un ring sur lequel vous devez affronter un Japonais typique : cela ne vous rappelle pas un certain Final Fight ?

Cette charmante personne n'est autre qu'un boss de fin de niveau.

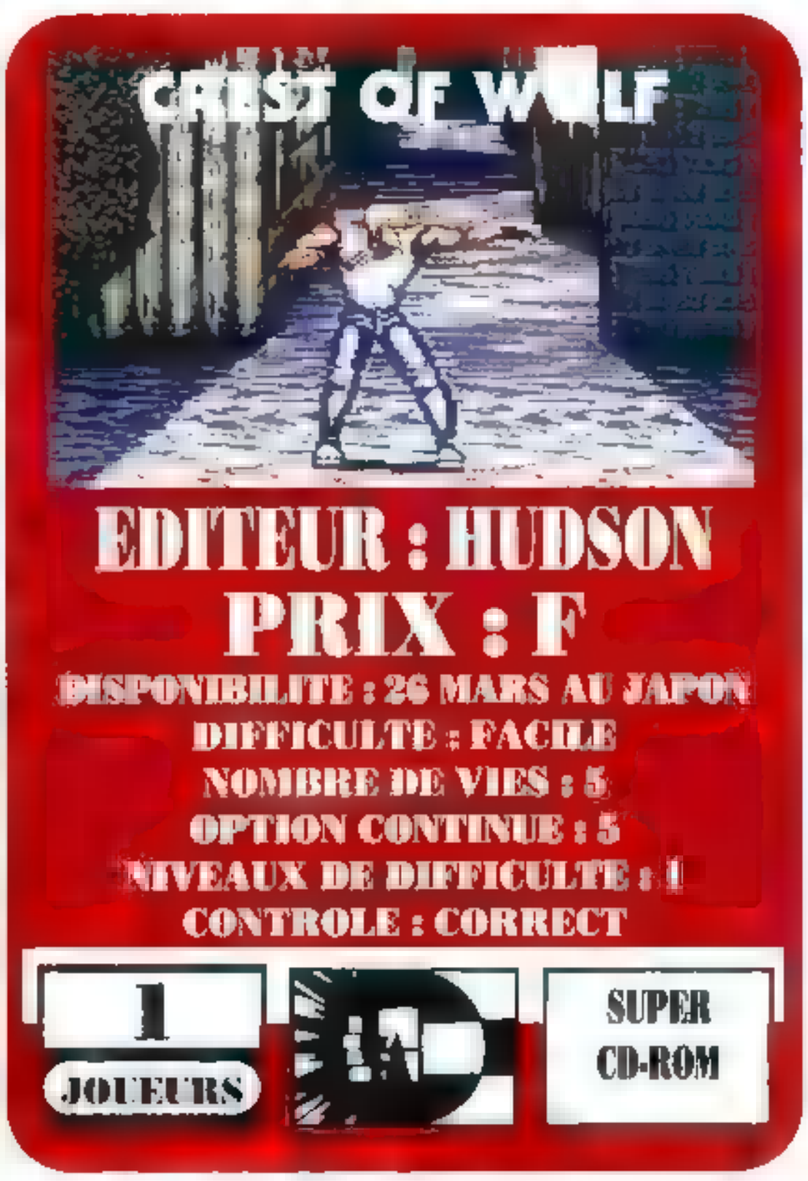
COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Crest of Wolf est une médiocre copie de Final Fight. Le fait qu'il s'agisse d'un clone n'est pas une mauvaise chose en soi car la PC Engine manque de ce type de cartouche. Mais encore aurait-il fallu qu'il soit réussi ! Les positions de votre personnage sont d'une pauvreté affligeante. Il ne peut même pas se tenir accroupi ni se mettre en garde. L'action se résume ainsi : il faut s'approcher de l'adversaire et appuyer sur un bouton pendant que votre héros enchaîne les coups automatiquement. La bande des Loups se compose de quatre ou cinq types de voyous qu'on retrouve d'écran en écran avec des vêtements de couleurs différentes. Enfin, les graphismes manquent de finesse et le scrolling entre les diverses sous-parties d'un niveau n'est pas continu !



Cette canette de Coca est un bonus qui vous permettra de reconstituer un peu vos forces.



EDITEUR : HUDSON
PRIX : F

DISPONIBILITE : 26 MARS AU JAPON
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : CORRECT

1 JOUEURS

SUPER CD-ROM

PRESENTATION	**76%**
Un petit dessin animé nous montre les deux amis venus proposer leurs services au responsable de la police.	
GRAPHISMES	**86%**
Davantage de finesse dans les décors aurait été bienvenue.	
ANIMATION	**71%**
Elle est de bonne qualité mais les mouvements à votre disposition et l'interaction avec les décors sont faibles.	
BANDE-SON	**44%**
La musique tendance "hardos" est crispante au bout d'un moment.	
JOUABILITE	**78%**
Très jouable mais manque de challenge.	
DUREE DE VIE	**60%**
Le jeu se termine en un temps et trois mouvements !	

INTERET 65%

Le principal intérêt de cette cartouche vient de ce qu'il n'existait pas ce genre de jeu sur la PC Engine.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION


Numéro Hors Série


Numéro 1

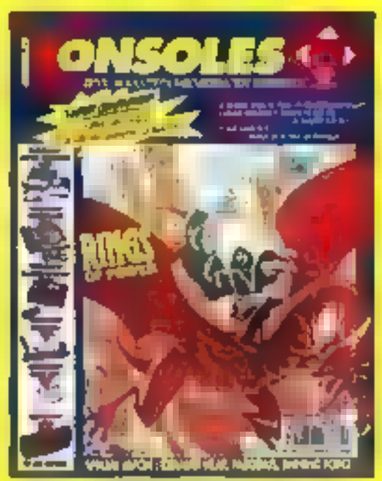

Numéro 2


Numéro 3


Numéro 4


Numéro 5


Numéro 6

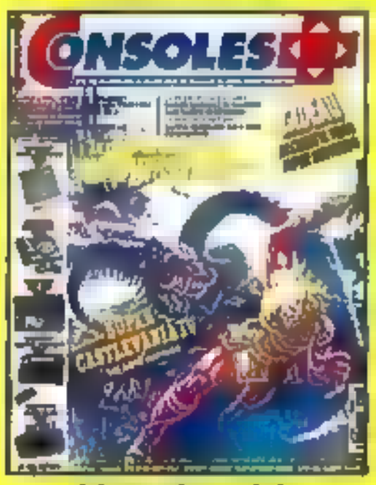

Numéro 7


Numéro 8


Numéro 9


Numéro 10


Numéro 11


Numéro 12


Numéro 13


Numéro 14


Numéro 15


Numéro 16


Numéro 17

RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐
Numéro 5 (451005) ☐	Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐
Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐	Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐
Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐	Numéro 18 ☐	Numéro 19 ☐
Numéro 20 ☐	Numéro 21 ☐	Numéro 22 ☐	Numéro 23 ☐	Nombre de numéros :

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Pop'n

Jeune pilote d'un vaisseau en forme d'abeille, le Twin Bee, vous vaquiez tranquillement à vos occupations lorsque vous avez reçu un appel de détresse de votre petite amie. Son appareil, le Win Bee, identique au vôtre, a été pris en chasse par les sbires d'un savant fou. Celui-ci est tombé amoureux de la jeune fille et veut la garder chez lui de force. Vous partez donc à son secours, à travers différents mondes aussi bucoliques que délirants.

Votre Twin Bee est bien équipé. Grâce à deux petits bras, il balance des bombes à la surface du sol et un petit viseur vous permet de les envoyer exactement sur l'objectif. Ce viseur est, en plus, semi-intelligent puisqu'il se verrouille automatiquement sur sa cible lorsque vous le promenez à proximité d'un objectif. Vous pouvez également vous attaquer à tous les adversaires volants grâce à un canon. Vous disposez, pour le corps à corps, de la possibilité de flanquer carrément un coup de poing! Enfin, le Chibi-Chibi est une super-arme qui projette dans tous les sens des dizaines de petits Twin Bee, vous débarrassant de tout ce qui vous gêne à l'écran. Des cloches cachées dans de petits nuages souriants vous fourniront des bonus et des tirs plus puissants.

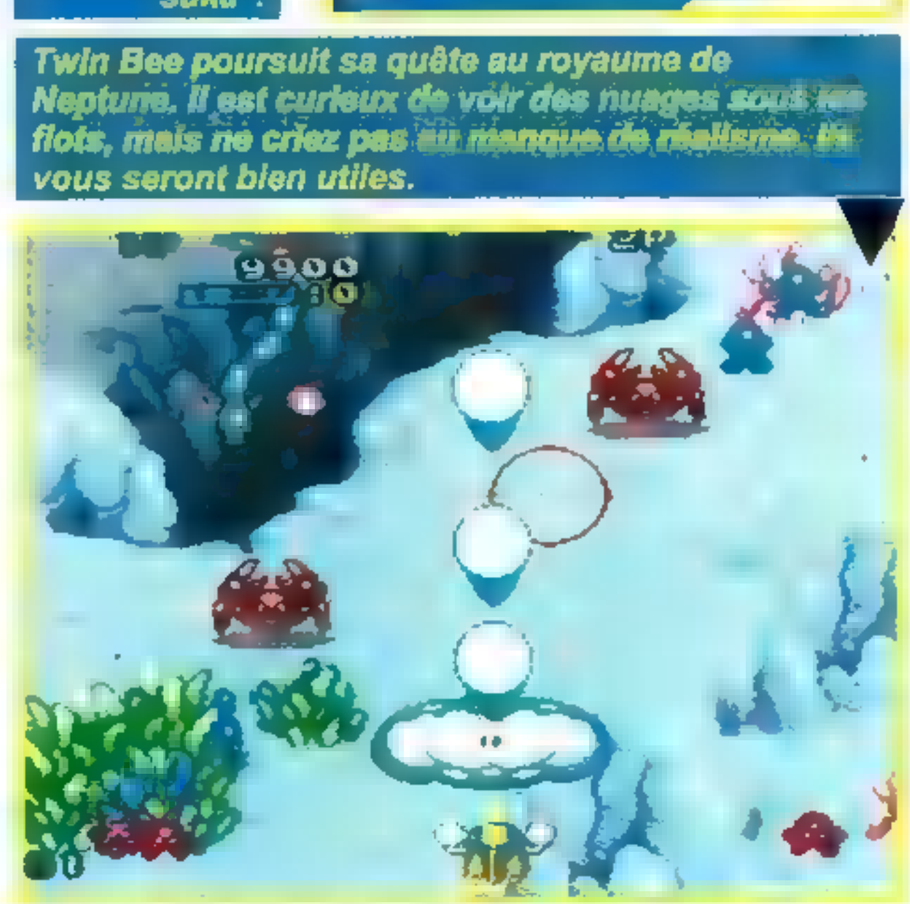
Au milieu de l'écran, votre viseur rouge vous indique le point d'impact des bombes.

La prairie est à moitié matérialisée, vous ne pouvez encore l'attaquer.

Le scaphandrier fou, boss de fin de niveau, passe à l'attaque.

Après avoir été bombardées, les salles bêtes au sol disparaissent en laissant place à des caractères japonais "suka".

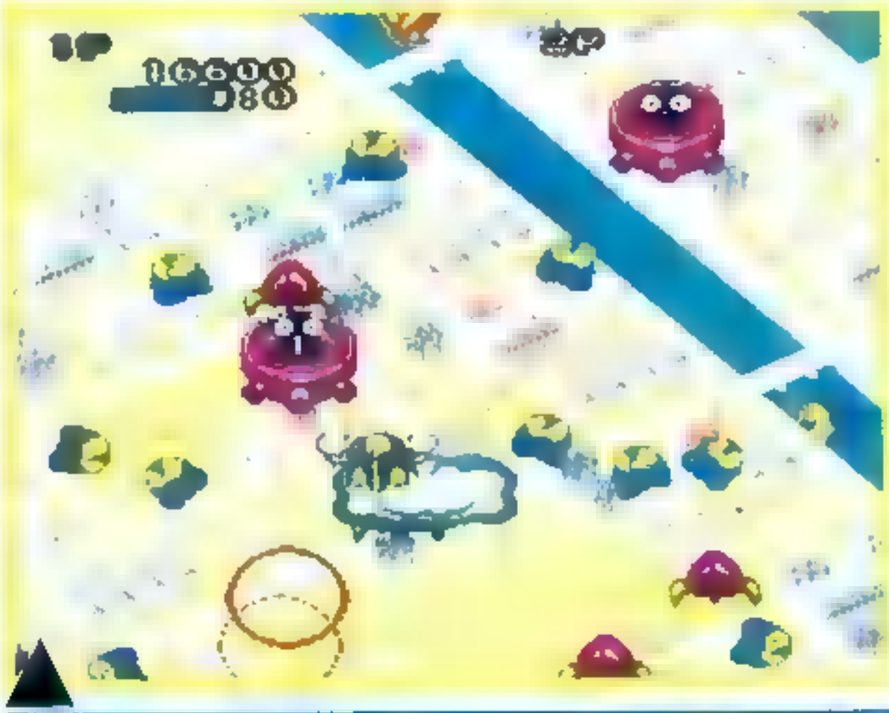
Twin Bee poursuit sa quête au royaume de Neptune. Il est curieux de voir des nuages sous les flots, mais ne criez pas au manque de réalisme. Ils vous seront bien utiles.



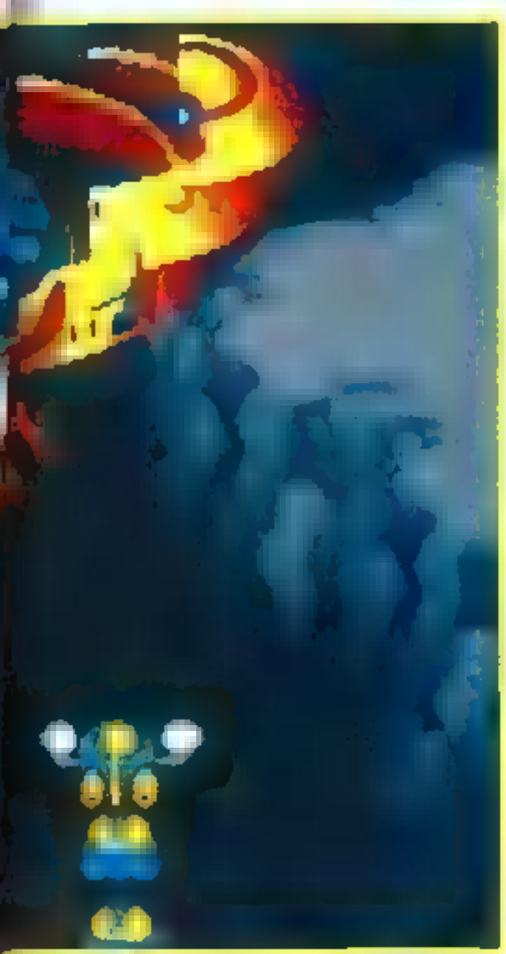
Après avoir détruit, dans un premier temps, la carapace de métal du vaisseau pirate (boss de fin du premier niveau), il ne vous reste plus qu'à éliminer à la bombe ou à coups de poing les pirates et leur capitaine. Prenez garde cependant aux salves tirées par les canons !

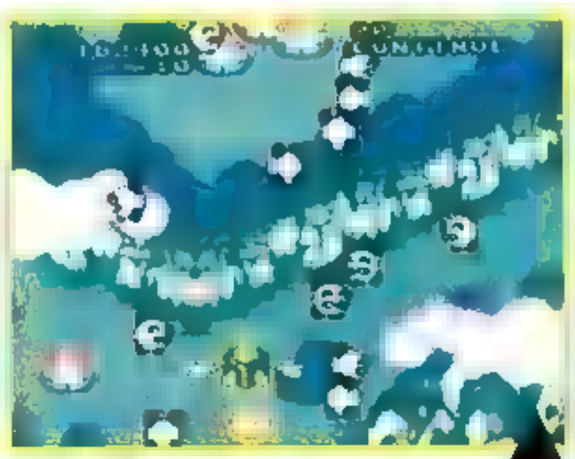
Décor exotique dans ce niveau: pagodes asiatiques et muraille de Chine.

Twin bee



Vous venez de déclencher une bombe Chibi-Chibi et des myriades de mini-Twin Bee traversent l'écran dans tous les sens, pour éliminer tous les adversaires qui ont eu la mauvaise idée de se trouver !





La météo l'avait prévu : pluie de petits pandas toute la journée !

COMMENTAIRE

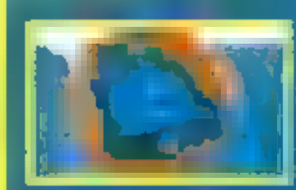
KANEDA KUN

Pop'n Twin Bee baigne dans une atmosphère très particulière, et c'est ce qui fait son charme. Les décors superbes, bien qu'un peu pâles, y contribuent beaucoup. Particulièrement mignons et traités de façon très réaliste, ils vous dépaysent complètement en vous faisant survoler des villes aux petites maisons sagement rangées le long de rues qu'arpentent des ananas ! Ils vous emmèneront dans des lieux aussi loufoques que variés, comme le royaume de Neptune, des villes troglodytes peuplées d'antiques admirateurs de Bouddha ou, au contraire, au-dessus d'une mégapole high-tech. Vos adversaires sont assez marrants. Certains font partie de l'univers de Konami, tels les pirates de Parodius. D'autres sont des créations originales, comme les mini-pandas qui tombent du ciel ou le scaphandrier dans sa pieuvre mécanique. Délire visuel garanti !

LES CLOCHES DE PAQUES

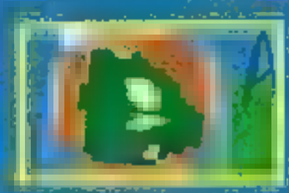
Les bonus parsèment ce shoot-them-up. Leur façon un peu spéciale d'apparaître permet au joueur de sélectionner le bonus qu'il veut récupérer. En tirant dans de petits nuages, vous faites apparaître des cloches, genre grosses cloches de Pâques, qui foncent vers le bas de l'écran. Pour s'emparer du bonus, il suffit de se place dans la trajectoire de la cloche. Selon le bonus qu'elles contiennent (double tir, vaisseaux d'escorte, lance-flammes...), elles revêtent telle ou telle couleur. Si un bonus ne vous convient pas, vous pouvez en changer en tirant sur la cloche. Celle-ci repart vers le haut de l'écran, repoussée par l'impact de vos tirs. Lorsqu'elle se remet à tomber, elle a changé de couleur, et donc de bonus !

Les cloches jaunes représentent 500 points.

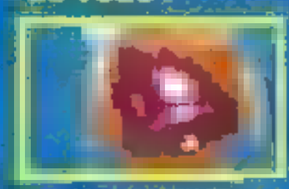


La cloche bleue multiplie votre vitesse de tir.

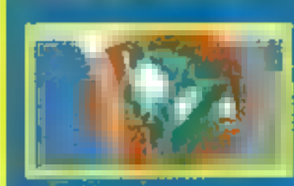
La cloche restaure votre vitalité.



La cloche verte vous dote d'un escorteur qui se déplacera autour de vous.



La cloche vous procure un champ de protecteur.

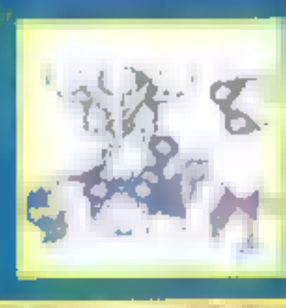


La cloche orange vous donne un super-tir.

La cloche mauve vous fait balancer d'un tir plus large.

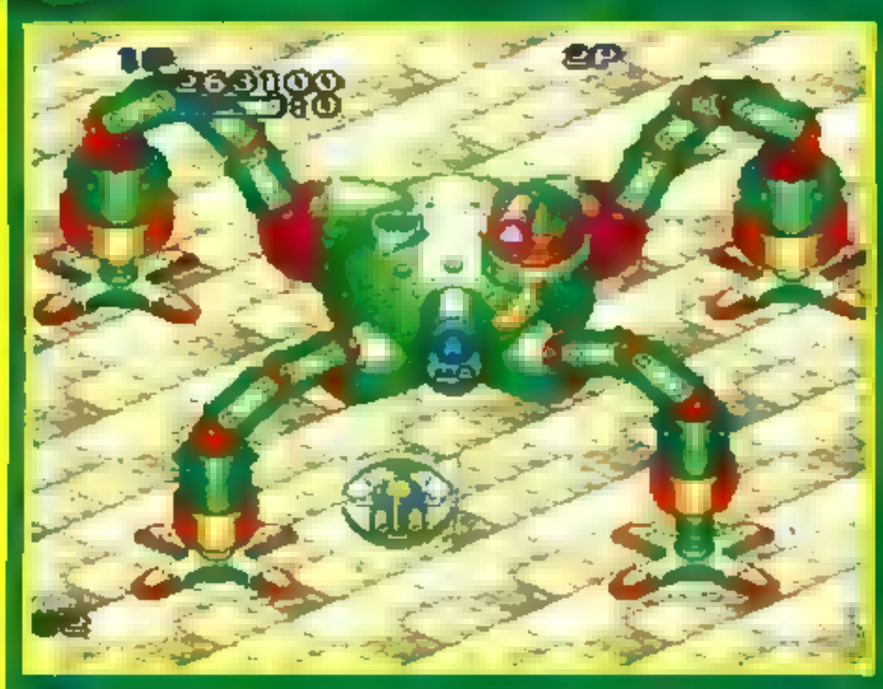
Outre les cloches, vous disposez de votre tir normal et de deux autres moyens efficaces de combattre l'adversaire.

Pour le combat rapproché, le coup de poing est particulièrement efficace.



Le chibi Chibi vous permet d'envoyer des mini-Twin Bee qui détruisent l'ennemi.

REVIEW



Voici l'aspect primitif de ce boss. Il va essayer de vous écraser avec ses grosses papattes

BOSS A REBONDISSEMENTS

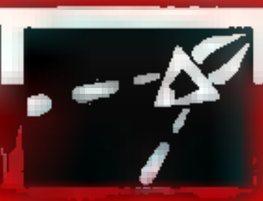
Les gardiens de fin de niveau ne se contentent pas de disparaître bêtement lorsqu'ils sont touchés. Ils subissent généralement toute une série de transformations, et il vous faudra venir à bout de chacune de leurs incarnations.

Mais au bout de quelques rafales, il perd ses membres...

...et, de dépit, se met à vous arroser d'une multitude de sous-munitions et de quelques coups de laser.

EDITEUR : KONAMI
PRIX : F
DISPONIBILITE : 26 MARS AU JAPON
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 8
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 7
CONTROLE : IMPECCABLE

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Konami continue à décliner pour notre plus grand plaisir ces hits d'arcade sur quasiment toutes les machines du marché. Après la PC Engine et la NES, en attendant une version MD, voici la cuvée 93 pour SFC. Le nom est un peu différent et les graphismes légèrement modifiés, mais il s'agit bien de l'adaptation du jeu d'arcade paru en 1991. Dommage qu'il n'y ait pas de mot de passe. L'animation est impeccable malgré le fait que, à certains moments, les Pas-Beaux pullulent à l'écran. Les bonus, pour une fois, ne sont pas chichement comptés. Nombreux et complets, ils sont une des raisons du succès du jeu. Seul reproche : le jeu se cantonne un peu trop au shoot-them-up pur et dur. Il aurait été intéressant d'y intégrer un soupçon de stratégie/réflexion !

PRESENTATION	**65%**
Des "vignettes", avec un commentaire en japonais racontant le scénario, se succèdent à l'écran.	
GRAPHISMES	**95%**
Superbes ! Le style Twin Bee à l'état pur !	
ANIMATION	**90%**
Rien à redire : animation fluide, sprites à ne plus savoir où donner de la tête...	
BANDE-SON	**90%**
Pétillante et rythmée, elle vous enchantera !	
JOUABILITE	**90%**
La prise en main de votre Twin Bee est immédiate. Les commandes sont simples et complètes.	
DUREE DE VIE	**75%**
Le jeu n'est pas d'une difficulté incommensurable et les Continue sont nombreux.	
INTERET	**94%**
Offrant une action soutenue du premier au dernier niveau, Pop'n Twin Bee est une valeur sûre ! Du grand art.	

NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHER**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRETS À ETRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F**
ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD DYNA 1 **129F**

– TOP 10 –

Super Mario Kart	395 F
Magical Quest	445 F
Death Valley Rally	395 F
Spiderman vs X Men	395 F
Jim. Connors Tennis	395 F
Soul Blazer	395 F
Turtles Ninja 4	395 F
Best of Best Karaté	395 F
NCAA Basketball	395 F
Out of This World	395 F

Act Raiser	395 F
Addams Family	395 F
Adventure Island	395 F
All Star Challenge	395 F
Amazing Tennis	395 F
Arcana	395 F
Bulls vs Blazers	395 F
Contra 3	395 F
Desert Strike	395 F
Dinocity	345 F
Dragon's Lair	495 F
Earth Defense	395 F
F 1 Roc/Exhaust Heat	395 F
Final Fantasy 2	395 F
Final F. Mystic Quest	345 F
Final Fight	395 F
G.F. KO Boxing	345 F
Gun Force	395 F
Hook	395 F
James Pond JR	345 F
Kablooey	245 F
Legend of Zelda	375 F
Lemmings	395 F
Magic Sword	395 F
Mystical Ninja	395 F
NHL Hockey	395 F
Pebble Beach Golf	395 F
Phalanx	395 F
Pilot Wings	395 F
Populous	395 F
Prince of Persia	395 F
Push Over	395 F
Race Drivin	345 F
Rampart	395 F
Rival Turf	345 F
Robocop 3	295 F
Skin's Game Golf	395 F
Space Megaforce	395 F
Spanky's Quest	295 F
Streetfighter 2	495 F
Strike Gunner	345 F
Super Bowling	345 F
Super Buster Bros	395 F
Super Double Dragon	395 F
Super Ghouls'n Ghosts	395 F
Super Kick Off	395 F
Super off Road	395 F
Super Smash TV	295 F
Super Soccer Champ.	395 F
Super Tennis	395 F
The Chessmaster	395 F
The Simpson's	395 F
Thunderspirits	345 F
UN Squadron	395 F
Wing Commander	395 F
Wings 2	395 F
WWF Wrestlemania	395 F

MEGADRIVE

FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD PRO 2 **125F**

PROMOTIONS H.D.Shop

Aquatic Games	199 F	Robocod	195 F
Art Alive	199 F	Slime World	195 F
Buck Rogers	345 F	Smash TV	245 F
Cadash	295 F	The Simpson's	345 F
Mario Lemieux	245 F		

– TOP 10 –

Sonic 2	345 F
Street of Rage 2	345 F
Mickey et Donald	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F
Thunderforce IV	345 F
Lemmings	345 F
WWF Wrestlemania	345 F
Power Monger	345 F
Road Rash 2	345 F

Aliens 3	345 F	F 22 Interceptor	345 F	Pacmania	345 F
Ariel Little Mermaid	345 F	Galahad	345 F	Populous	345 F
Atomic Runner	345 F	Greendog	345 F	Predator 2	345 F
Back to future 3	245 F	Home Alone	345 F	Rampart	395 F
Batman	345 F	Indy Last Crusade	345 F	Risky Woods	345 F
Batman Returns	345 F	Jennif. Capriati Tennis	345 F	Senna Grand Prix	345 F
Beast 2	345 F	John Madden 93	345 F	Side Pocket	345 F
Captain America	395 F	Jordan Vs Birds	345 F	Speedball 2	345 F
Chuck Rock	345 F	Kid Chameleon	345 F	Street of Rage	345 F
D.R. Supreme Court	345 F	Leaderboard	345 F	Super Fantasy Zone	345 F
Desert Strike	345 F	LHX Attack Chopper	345 F	Talespin	345 F
Double Dragon	395 F	Lotus Turbo Challenge	345 F	Tazmania	345 F
Dragon's Fury	345 F	Mickey Mouse	345 F	T2 Arcade Game	345 F
Dungeon and Dragons	345 F	Mystical Fighter	395 F	Team USA Basket	345 F
E.Holyfield Real Box.	345 F	NHL PA Hockey 93	345 F	Terminator	345 F
Europ. Club Soccer	345 F	Olympic Gold	345 F	Toki	345 F

GAMEBOY

LIGHT MASTER **79F**
(Agrandit l'image du gameboy éclaire l'écran)
ACTION REPLAY PRO **295F**

– TOP 10 –

Super Marioland 2	225 F
Looney Tunes	225 F
Star Wars	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Speed Ball 2	225 F
Tiny Toon	225 F
Spiderman 2	225 F
Track and Field	225 F
Megaman 3	225 F
Turn and Burn	225 F

PROMOTIONS H.D.Shop

G.F. KO Boxing	175 F	Spy VS Spy 2	175 F
Ninja Taro	175 F	Swamp Thing	175 F
Soccermania	145 F	Track and Meet	175 F

4 in 1 Fun Pack	225 F	Dr Franken	225 F
Addams Family	225 F	Ferrari Grd Prix	225 F
Adventure Island	225 F	Final Fantasy 2	295 F
Alley Way	195 F	Golf	195 F
Batman	225 F	Hit the Ice	225 F
Batman Return of joker	225 F	Kirby's Dream.	225 F
Battle Toads	225 F	Mac Donald Land	245 F
Best of Best Karate	225 F	Marble Madness	225 F
Bionic Commando	225 F	Megaman2	225 F
Blades of Steel	225 F	Mickey Danger.Ch.	225 F
Blues Brothers	225 F	Pacman	225 F
Bugs Bunny 2	225 F	Parasol Star	225 F
Chessmaster	225 F	Prince of Persia	225 F
Double Dragon3	225 F	Prince Vaillant	245 F
Double Dribble	225 F	Robocop 2	225 F
		Rogger Rabbit	225 F
		Simpson's n2	225 F
		Super Kick Off	225 F
		Super Marioland	195 F
		T2 Arcade Game	225 F
		Tennis	195 F
		Tom and Jerry	225 F
		Terminator 2	225 F
		Turtles Ninja	225 F
		Turtles Ninja 2	225 F
		Ultima Ruines	295 F
		World Circuit Séries	225 F
		WWF Superstars 2	225 F

GAMEGEAR

– TOP 10 –

Sonic 2	245 F
Street of Rage	225 F
Prince of Persia	225 F
Tazmania	245 F
Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F
Alien 3	225 F
Lemmings	245 F
Defender oasis	295 F
Terminator	245 F

Indy Last Crus.	225 F	Alien Syndrome	175 F
Leaderboard	175 F	Chuck Rock	245 F
Marble Madness	245 F	Donald Duck	245 F
Mickey Mouse	245 F	G Loc (Afterb. 2)	175 F
Ninja Gaiden	225 F	G. Foreman Box.	245 F
Olympic Gold	245 F	Super Monaco GP	175 F
Out Run	175 F	Super of Road	225 F
Out Run Europ	225F	The Simpson's	225 F
Senna Gd Prix	245F	Wimbledon Tennis	245 F
Shinobi	245 F	Wonderb. Dragon's Trap	245 F
Sonic Hedgeh.	245 F		
Spiderman	225 F		
Super Kick Off	245 F		

I.F WIDE MASTER **89F**
(Loupe)
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR **89F**

PROMOTIONS H.D.Shop

Chessmaster	145 F
Crystal Warriors	145 F
Dragon Crystal	145 F
Fantasy Zone	145 F
Halley Wars	145 F
Joe Montana	145 F
Pengo	145 F
Putter Golf	145 F
Slider	145 F
Solitaire Poker	145 F
Woody Pop	145 F

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandaï Nintendo. Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega. Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

OUVERT DE 9h à 19h
DU LUNDI AU SAMEDI

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

G+ 18
NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....
N° CLIENT ..... N° carte bleue : . . .

REGLEMENT :
☐ Chèque Bancaire
☐ CCP
☐ Je préfère payer au facteur (+29F)
☐ Carte-bleue :
Date d'expiration __/__
Signature :

TITRES 13 CONSOLE+	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

REVIEW

OUTLAN

Ah! comme il est dur de survivre après un holocauste nucléaire... Partout, la civilisation a cédé la place à la barbarie : les routes sont désormais de véritables champs de bataille jonchés de cadavres, les villes ne sont plus que des ruines infestées de pillards, et le Club Dorothée est programmé à la place des Simpson... Comble de malheur, l'eau a presque totalement disparu de la surface de la planète, et le célèbre scientifique qui venait de trouver une méthode pour créer de l'eau artificiellement vient d'être enlevé par une bande de pillards. Vous seul pouvez encore le sauver ! A bord de votre bagnole dopée à la nitro et équipée de mitrailleuses, vous allez devoir affronter des hordes de motards punks armés jusqu'à l'iroquois.

Les bougres n'hésiteront pas à vous tirer dessus à coups d'arbalète et à lâcher des grenades sur la route, alors, ne vous laissez pas faire! Rentrez-leur dedans et faites-les voler sur le capot de votre caisse (ça raye un peu la carrosserie, mais c'est efficace !), et si l'un d'entre eux tente de passer sur le côté, baissez la vitre et collez-lui une bastos en pleine tronche! Non mais !

Si vous avez besoin de munitions, d'essence, de nitro ou de vivres, vous pourrez à tout moment laisser votre tire sur le bas-côté pour explorer les environs à pied, le flingue à la main... Vous trouverez ce que vous cherchez dans des caisses, des tonneaux ou, carrément, sur les cadavres des enquiquineurs qui ne manqueront pas de venir vous mettre des bastos dans les trous. Pas de doute, le futur, ça a quand même du bon !

D'accord, la route est plutôt mal entretenue... mais, au moins, il n'y a pas de péage !

Pour le moment, la route est déserte et vous avez tout le temps d'admirer la beauté de ces paysages dévastés, mais les méchants ne devraient pas tarder à pointer le bout de leur iroquois...

L'ESPRIT MAD MAX

reprochais mois dernier Road Rash de disposer graphismes qui ne collaient pas à l'esprit du jeu et à la violence de l'action... Ici, c'est l'action qui semble "faiblarde" comparée à ce que pouvaient laisser présager ces graphismes inspirés de la série des "Mad Max". Les fans du guerrier de la route devront attendre qu'un éditeur ait l'idée d'allier l'action trépidante et hargneuse de Road Rash II aux graphismes apocalyptiques de Outlander !

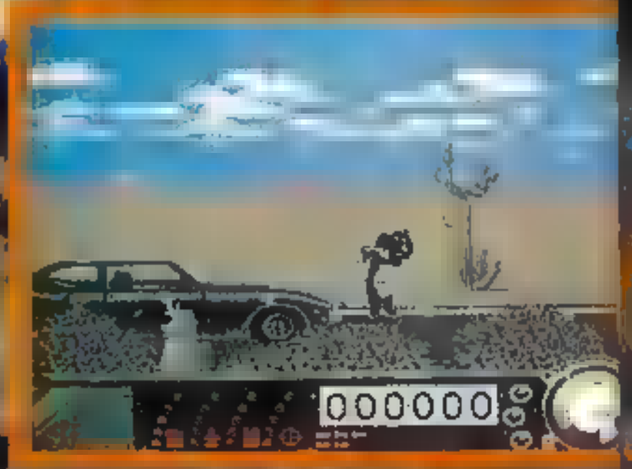
Punks à moto, "bagnoles" blindées et trafiquées, explosions et paysages dévastés: aucun doute, on est en plein "Mad Max"!

Les panneaux indiquent que vous arrivez près d'une ville. Rangez-vous sur le bas-côté et allez donc y faire une petite visite !

COMMENTAIRE

HOMER

On aurait pu espérer retrouver avec cette cartouche souffle épique de série des "Mad Max", mais c'est plutôt raté. D'accord, le look est, mais on est loin violence jouissive et rigolote d'un jeu comme Road Rash II... La conduite de votre "aplatisseuse de motards à roulettes" manque vraiment de précision, et on se lasse rapidement vider son chargeur à bout portant dans tronche des vilains qui tentent de rayer la peinture de votre portière. La partie beat'em all vraiment trop simpliste peine deux coups disponibles) et est affligée graphismes qu'on croirait tracés à règle. Avec beaucoup bonne volonté, véritables inconditionnels de Mad Max pourront quand même trouver leur compte... Les autres se rabattront sur Road Rash II.



La carte de la région se complétera au fil de la partie et vous verrez apparaître sur le plan les villes que vous traverserez... Vous obtiendrez votre premier mot de passe après avoir atteint la quatrième ville.

REVIEW

COMMENTAIRE

LLU

Mais qu'est-ce que c'est que ce jeu ? C'est la folie ! Les graphismes sont moches, légèrement flous, les décors inexistants. Homer trouve que les sprites sont bien dessinés : nous n'avons apparemment pas la même conception de [illegible] être un sprite bien dessiné. Et la maniabilité n'est même pas sensationnelle. Je veux bien concevoir que certaines personnes puissent s'éclater à tirer sur des mecs et à les voir exploser. Mais moi, je n'aime pas. C'est donc une cartouche que je n'achèterai sous aucun prétexte.

Ah, qu'est-ce que je vous disais ! Les bougres apparaissent dans votre rétro ! En haut : votre niveau de munitions, de nitro et l'état du véhicule.

Un de vos adversaires arrive sur le côté... Attrapez votre fusil à canon scié et videz-lui votre chargeur dans la tronche !

Même à pied, ces satanés motards ne vous lâchent pas !

Vous pouvez descendre de votre voiture pour récupérer des munitions, de l'essence ou de quoi vous refaire une santé. Cette séquence de "castagne pédestre" est moins bien réalisée que les scènes de conduite.

Le héros de Outlander et Mel Gibson (du calme les filles !) se ressemblent comme deux gouttes d'essence !

C'est en ville que vous pourrez trouver le plus de ravitaillement, mais il faudra affronter des hordes de pillards !

EDITEUR : MINDSCAPE
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 53%

On aurait aimé une séquence d'intro bien saignante... Il faudra repasser... ou se contenter d'une petite démo du jeu.

GRAPHISMES 65%

Très réussis dans les séquences de conduite, mais bien trop "propres" dans les séquences de beat'em up.

ANIMATION 70%

Pas trop mauvaise dans les séquences de conduite, mais ringarde lors des séances de "castagne pédestre".

BANDE-SON 85%

La musique d'introduction est superbe et les bruitages sont réussis.

JOUABILITE 64%

La conduite de la "caisse" manque de précision, et il est en plus bien difficile de tirer sur les côtés en même temps !

DUREE DE VIE 62%

Le territoire a beau être vaste, l'action est répétitive et vous lasse rapidement.

INTERET 66%

Il est difficile de se laisser entraîner dans cette course un peu poussive...

REVIEW

Certains adversaires comme Dolf, le guerrier libyen, utilisent des armes redoutables telles que cette RPG-7 lance-roquettes.

Après un conflit mondial, la Grande Guerre, le monde est retourné à la barbarie et seuls les plus forts s'en sortent. Un triste individu, qui s'est donné le nom de "dieu des arts martiaux", règne en despote du haut d'une tour gigantesque, le dongeon de la mort. Vous allez devoir parvenir jusqu'à lui pour lui expliquer que ce sont des choses qui ne se font pas entre gens de bonne compagnie — et ce avec des arguments frappants —, afin de restaurer la paix et l'harmonie et de me permettre, à moi, le dieu du tricot et du badminton, de prendre sa place au sommet de la tour!

Vous choisissez d'incarner l'un des quatre héros musclés que le programme vous propose et partez à l'aventure. Vous allez affronter une série d'adversaires — neuf au total — dans des combats singuliers avant de vous mesurer au "dieu des arts martiaux". Pour chaque héros, vous disposez de plus d'une vingtaine de coups. Cela va du classique coup de poing à l'attaque spéciale, genre Dragon Punch de SF II. Lors de chaque assaut, vous pouvez choisir entre attaques forte et faible. Les combats se jouent en trois manches au temps limité et en deux victoires.

Avant chaque combat, votre adversaire vous insulte et tente de vous décourager. Ne vous en faites pas, vous aurez sa peau!

Grâce à la fonction Replay, vous pouvez revoir une des attaques foudroyantes de Kotono.

Mode deux joueurs ou combat contre l'ordinateur, au choix.

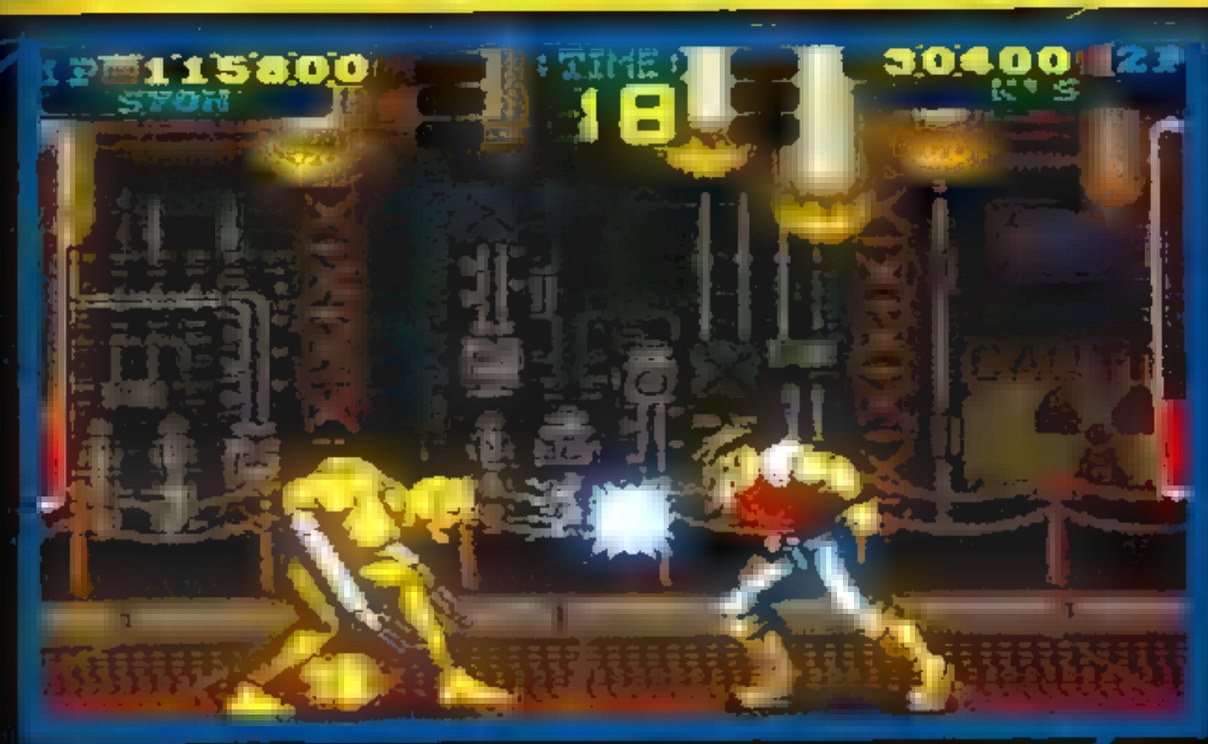
La tour de la Mort vous attend!

L'EQU

SYOH. Combattant japonais, il détient les secrets d'un art martial de son pays, le tenga.

ZAZI. Dernier initié d'un autre art de combat nippon, le jikyu, Zazi est un guerrier venu de l'Occident. Il s'est déjà mesuré à Syoh avant la Grande Guerre.

REVIEW

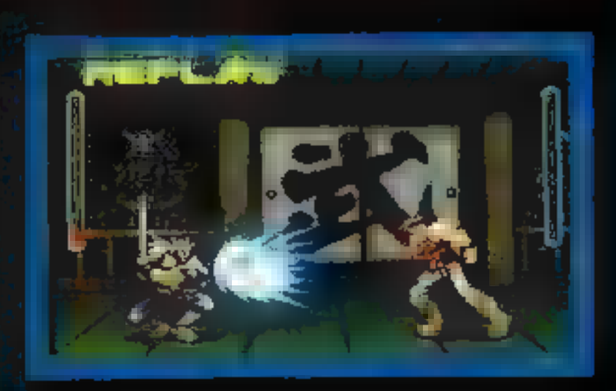


Au même moment, K's a envoyé une décharge psychique et Syoh, un Dragon Punch. Résultat: les coups s'annulent!

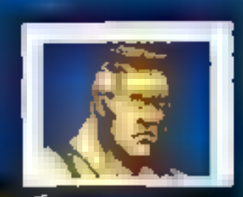
Un coup de poing qui ne pardonne pas!

Le katana du samouraï plane sur vous telle l'épée de Damoclès. Ce n'est jamais très réjouissant de revoir sa mort en direct, mais on peut apprendre à ne plus refaire les mêmes erreurs.

PE DE COGNEURS



Le Dragon Punch de Syoh.



VOLZ: C'est un lutteur qui excelle dans sa partie.

KOTONO: C'est une ninja. Le "dieu des arts martiaux" a tué son père, son professeur ès ninjitsu. Cela lui fait donc deux raisons de vouloir la peau du meurtrier.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Encore un jeu de combat qui tente d'égaler Street Fighter II! Pour cela, il reprend les mêmes éléments: des décors somptueux, des personnages hauts en couleur, une multitude de coups possibles... Un vague scénario offre l'avantage de donner un but au joueur. La présence d'un mot de passe permet de reprendre la quête vers le "dieu des arts martiaux" (sic) à tout moment. Autre innovation intéressante: la présence d'un mode Replay qui vous permet de revoir la fin des combats notamment, le coup final que vous portez à votre adversaire — ou que vous prenez dans les gencives! Dommage que ce mode Replay soit mal intégré au jeu. Il aurait été intéressant de pouvoir sélectionner certains moments du combat comme, par exemple, une technique spéciale de l'adversaire, pour se les repasser par la suite.

REVIEW

Et c'est encore un militaire qui gagne une tringle à rideaux!

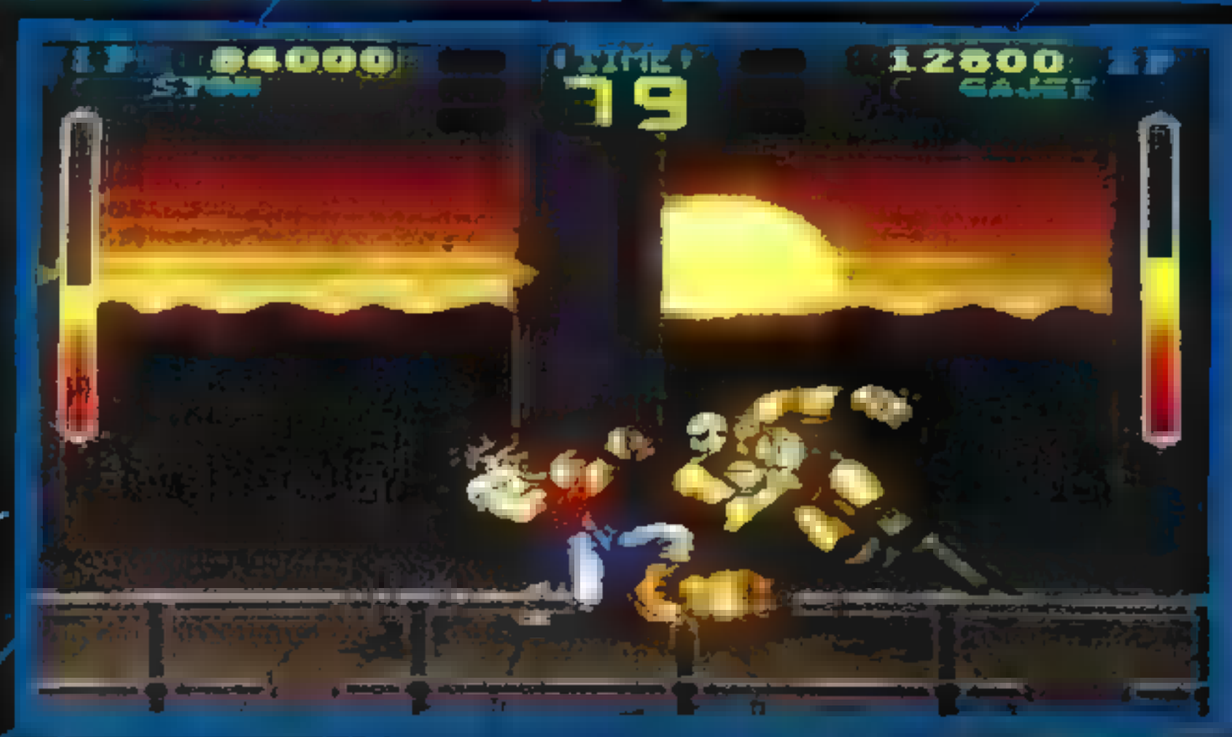
On appelle ça une "pince de crabe". Il aurait suffi que vous sautiez au bon moment!

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Dead Dance se veut le Street Fighter II de Jaleco. Sorte de mélange entre une petite dose de Final Fight et beaucoup de SF II, il en reprend, en les accentuant les mêmes défauts avantages, liés à la distinction entre les modes combat contre la console/deux joueurs. Le jeu est décevant lorsqu'on y joue seul mais peut devenir vraiment sympa à deux En mode un joueur, une fois maîtrisées toutes les commandes, il est assez facile de parvenir jusqu'au "dieu des arts martiaux". Le challenge n'est pas au rendez-vous! Par contre grâce à la quantité des coups mis à votre disposition, les combats contre un adversaire "intelligent" peuvent donner lieu à de mémorables empoignades! Cette cartouche n'offre cependant pas assez d'innovations marquantes pour que troque mon baril Street Fighter II contre un baril de Dead Dance!

On ne se bouscule pas, il y en aura pour tout le monde!



Ce genre de coup entraîne une visite directe chez le dentiste!

EDITEUR : JALECO
PRIX : F
DISPONIBILITE : 26 MARS AU JAPON
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : CORRECT

1-2 JOUEURS | SFC

PRESENTATION	**68%**
La présentation est décevante mais les indications concernant l'état des forces des combattants sont claires.	
GRAPHISMES	**91%**
Les graphismes sont de bonne facture.	
ANIMATION	**88%**
Dans l'ensemble, du bon travail mais j'ai trouvé quelques bugs dans les deux derniers niveaux du sample que j'ai testé. Jaleco devrait remédier à cela pour la version commercialisée.	
BANDE-SON	**63%**
Vague fond sonore et gros bruit d'impact à chaque coup!	
JOUABILITE	**86%**
Une fois toutes les combinaisons de coups maîtrisées...	
DUREE DE VIE	**88%**
En mode deux joueur! Sinon, 66%!	

INTERET 68%

N'étant d'un réel intérêt qu'en mode deux joueurs, Dead Dance n'innove pas assez pour remettre en cause la suprématie de Street Fighter II!

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3

le dimanche à 9h50 et tous les jours sur

CONSOLE

MEGADRIVE	
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN
TAZMANIA	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SEGA MASTER SYSTEM	
CHUCK ROCK	VIRGIN
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DONALD DUCK	SEGA
THE SIMPSONS	SEGA
LYNX	
BATMAN THE RETURN	ATARI
[illegible]	ATARI
CHECKERED FLAG	ATARI
WAR BIRDS	ATARI
SCRAPYARD DOG	ATARI
GAMEGEAR	
SENNA GRAND PRIX	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD

WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
OUTRUN EUROPA	US GOLD
SPIDERMAN	FLYING EDGE
NES	
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
MEGAMAN 2	CAPCOM
MARIO & YOSHI	NINTENDO
GAME BOY	
SUPERMARIOLAND	NINTENDO
TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
BATMAN	SUNSOFT
GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
DUCK TALES	CAPCOM
SUPER NINTENDO	
SUPER MARIO KART	NINTENDO
LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
STREET FIGHTER 2	CAPCOM
F-ZERO	NINTENDO

MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F[illegible] STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMIGA
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC-AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC

REVIEW

BULLS vs BLA

AND THE NBA® PLAYOFFS

Voici enfin la version Super Nintendo de cette superbe simulation de basket, créée à l'origine sur Megadrive! Vous allez pouvoir prendre en main les plus célèbres équipes américaines et jouer avec les plus grands joueurs de basket du monde tels que Michael Jordan ou Magic Johnson. Que vous jouiiez en mode Arcade (les fautes ne comptent pas) ou en mode Simulation (les fautes comptent et vos joueurs se fatiguent), vous pourrez revoir à tout moment vos plus belles actions grâce à la fonction Magnétoscope. Le jeu est bourré de statistiques et chaque joueur possède ses propres caractéristiques. Les plus célèbres ont même leurs "bottes secrètes", comme Michael Jordan avec son fameux tir au panier retourné! Le mode Championnat vous permet d'affronter les véritables équipes de la NBA (la fédération de basket américaine) et de sauvegarder votre progression, mais rien ne vaut une partie à deux, que ce soit dans la même équipe ou au sein d'équipes adverses. Tous les aspects du jeu sont présents et l'arbitre se montre particulièrement impitoyable — peut-être même un peu trop! Vous aurez même droit aux cris et aux bravos de la foule!

MIEUX QU'À LA TÉLÉ!
A tout moment de la partie, vous pouvez enclencher le magnétoscope intégré et revoir les dernières secondes de jeu... Grâce au ralenti image par image, vous pourrez examiner en détail les plus belles actions ou les fautes les plus discutables (l'arbitre est un peu trop zélé).

L'action est malheureusement parfois un peu trop confuse... Si vous avez du temps à perdre, essayez donc de découvrir où se cache la balle sur cette photo!

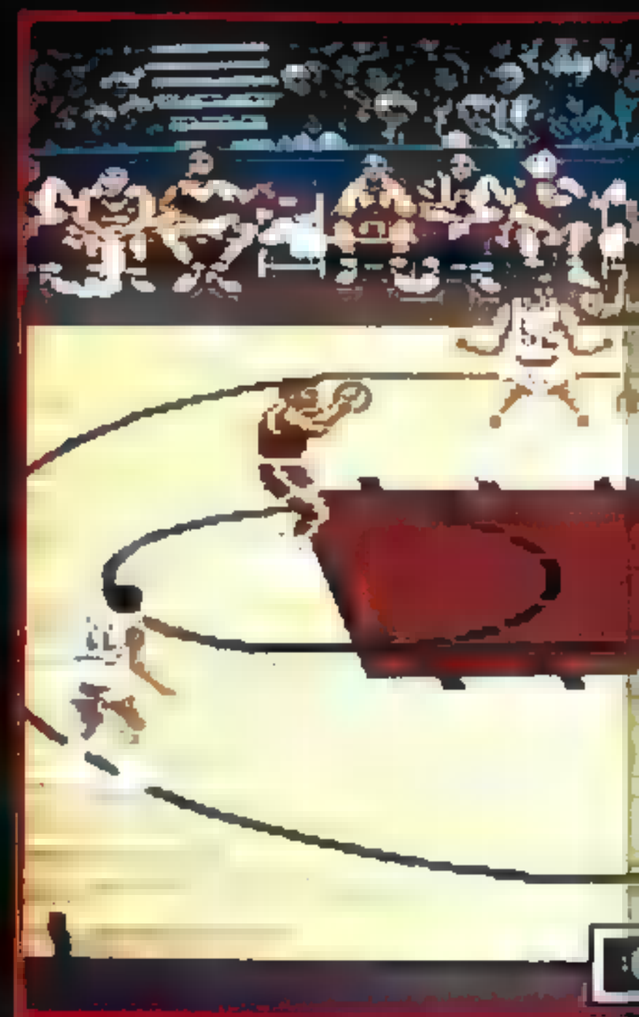
COURSE AU RÉALISME

Vous retrouverez dans cette cartouche les 16 équipes les plus célèbres de la NBA. Les noms et les caractéristiques des joueurs et des équipes sont très exactement ceux de la saison 1992, et les programmeurs ont même poussé le souci du détail jusqu'à inclure les coups favoris des joueurs vedettes: certains font rebondir la balle avant de marquer un panier, d'autres se suspendent à l'anneau, et Michael Jordan exécute son fameux Air Reverse, tout droit sorti d'une pub Nike!

COMMENTAIRE

HOMER

Jamais je ne m'étais autant amusé avec un jeu de basket! Les commandes sont simples mais complètes ■ les graphismes sont époustouflants: les joueurs sont vraiment différents les uns des autres jusque dans les moindres détails (couleur de peau, lunettes, coupes de cheveux, taille, comportement, etc.). Lors des premières parties, l'action peut sembler parfois confuse, ■ c'est sans doute pour cette raison que ■ Nightmare Team de Consoles+, composée de Wiekien (1,02 m en comptant le casque) et du Killer (1,85 m ■ tronçonneuse levée) s'est vu infliger ■ "pâtée" du siècle par ■ Dream Team américaine (score final: 63 à 4!). Mais on apprend très vite à repérer ses propres joueurs au milieu de la mêlée et l'on peut ainsi se concentrer sur les finesses du jeu... Un vrai régal!



Admirez la finesse des graphismes! On peut distinguer les numéros sur les maillots mais aussi les coupes de cheveux, les différences de taille entre les joueurs, les barbes et même les lunettes! A l'arrière-plan, vous pouvez apercevoir les remplaçants et votre entraîneur, vêtu d'un costard un peu étriqué.

La foule retient son souffle... Dans quelques instants, le match va commencer.

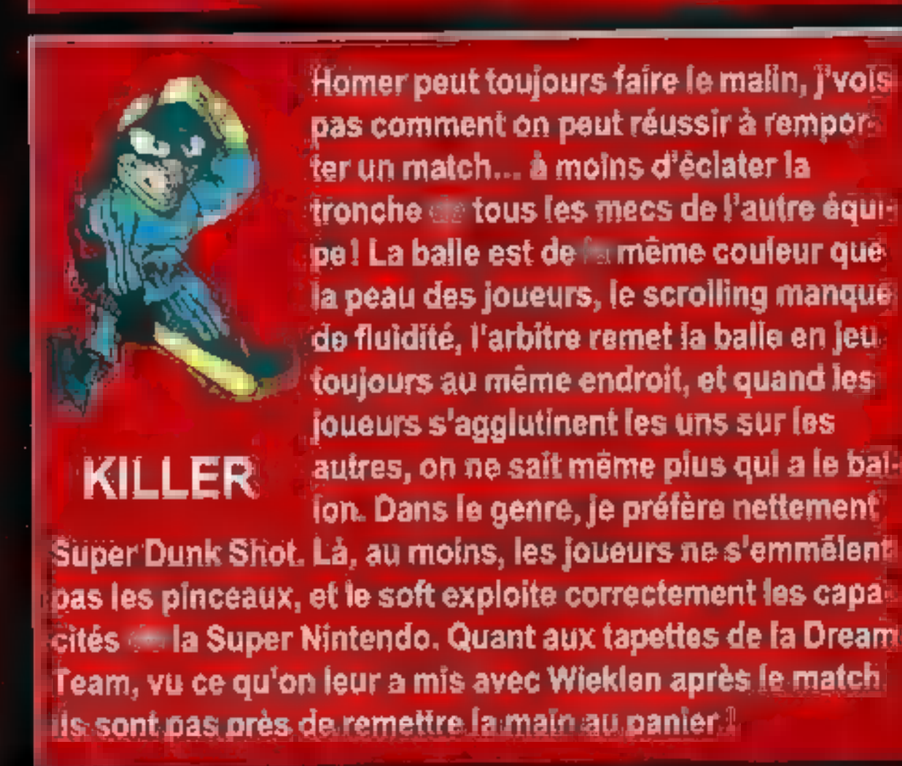
LZERS

L'arbitre a la main plutôt lourde! Méfiez-vous, vos joueurs se feront sortir au bout de six fautes!

Les défenseurs dirigés par l'ordinateur sont très bien organisés et marquent chacun un adversaire

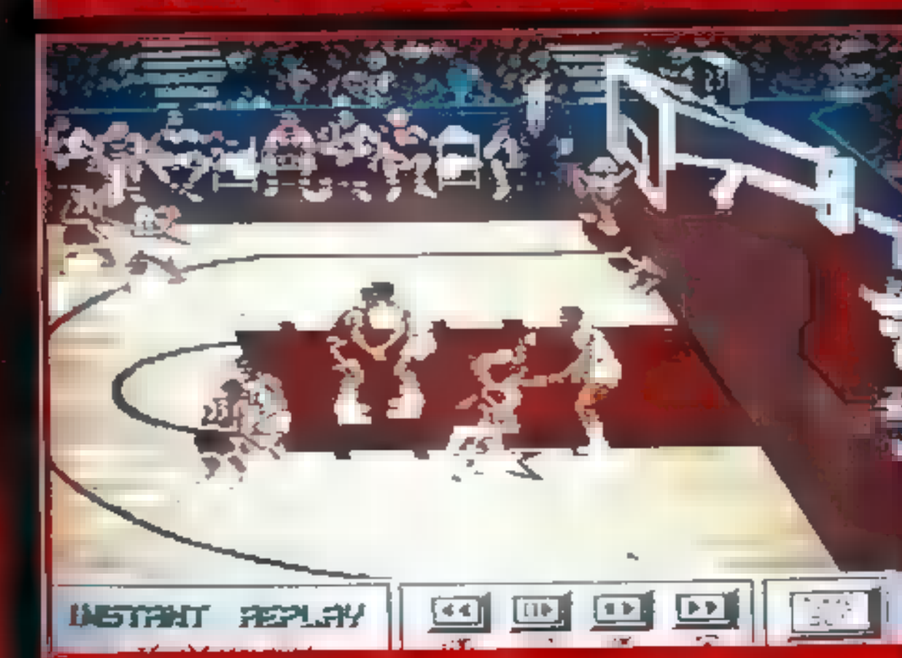
Avant chaque match, vous pourrez voir les visages et les noms des joueurs des deux équipes... Et en plus, c'est ressemblant!

COMMENTAIRE

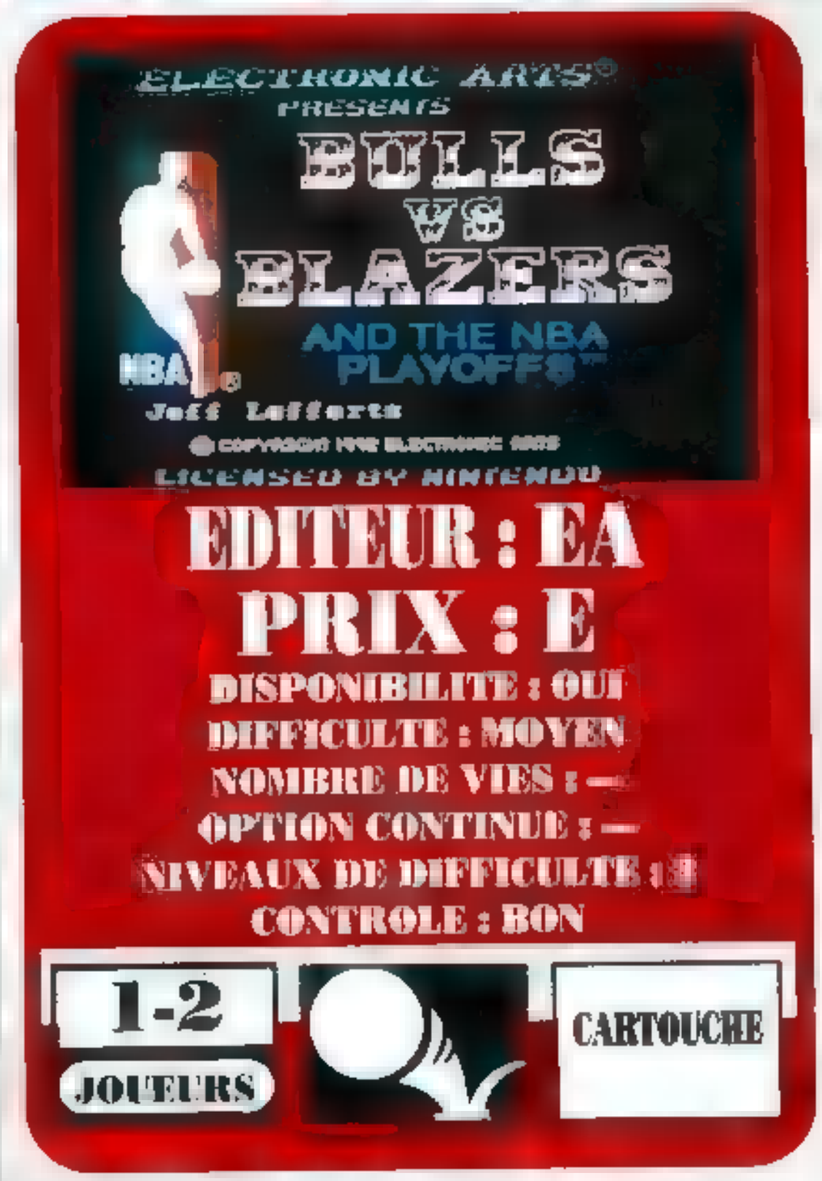


KILLER

Homer peut toujours faire le malin, j'vois pas comment on peut réussir à remporter un match... à moins d'éclater la tronche de tous les mecs de l'autre équipe! La balle est de la même couleur que la peau des joueurs, le scrolling manque de fluidité, l'arbitre remet la balle en jeu toujours au même endroit, et quand les joueurs s'agglutinent les uns sur les autres, on ne sait même plus qui a le ballon. Dans le genre, je préfère nettement Super Dunk Shot. Là, au moins, les joueurs ne s'emmêlent pas les pinceaux, et le soft exploite correctement les capacités de la Super Nintendo. Quant aux tapettes de la Dream Team, vu ce qu'on leur a mis avec Wieklen après le match, ils sont pas près de remettre la main au panier!



Quelle classe! Les joueurs vedettes ont chacun leur propre façon de marquer des paniers!



EDITEUR : EA
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 85%
Le manuel explique clairement les règles du jeu et une petite démo vous mettra en appétit.

GRAPHISMES 92%
Corps et visages différents, numéros sur le maillot... On n'a jamais vu d'athlètes aussi détaillés dans un jeu de sport!

ANIMATION 88%
Les mouvements des joueurs sont incroyablement réalistes.

BANDE-SON 80%
Les bruitages sont peu nombreux mais réussis.

JOUABILITE 75%
La situation est parfois trop confuse pour qu'on sache vraiment ce qu'on fait.

DUREE DE VIE 90%
En mode deux joueurs, il est difficile de se lasser d'un jeu de sport et le système de championnat est très bien conçu.

INTERET 90%
Une cartouche bourrée de détails et remarquablement bien conçue!

SUPER WRESTLEMA

Vous connaissez tous Hulk Hogan (TM), Ultimate Warrior (TM) ou Randy Savage (TM). Ces célèbres catcheurs aux noms déposés (d'où TM pour "Trade Mark") se retrouvent dans ce jeu de catch qui, malgré ses défauts, se révèle très sympa surtout à deux. Vous pouvez participer à un combat unique, choisir une équipe de deux ou quatre catcheurs qui se relaieront sur le ring ou encore tenter de devenir champion du monde. Le choix des catcheurs se fait à l'aide de photos digitalisées des stars sus-citées. Le combat peut commencer! Deux catcheurs sont à la fois sur le ring. Si vous contrôlez une équipe, vous pouvez changer votre catcheur en l'amenant sur le bord du ring, et en lui faisant frapper dans la main de son coéquipier. Les coups disponibles sont variés, et permettent la plupart des combinaisons du catch (sauf les clefs). Les trois boutons agissent différemment selon la situation : par exemple, le bouton A sert à attraper l'adversaire quand il est face à vous, à lui donner un coup de tête, à donner un coup de hanche s'il court vers vous, etc. De plus, certaines combinaisons permettent des actions supplémentaires. Si ces nombreux coups vous offrent la possibilité de varier les tactiques, le système retenu pour appliquer les prises est décevant: il s'agit d'appuyer convulsivement sur le bouton le plus rapidement possible...

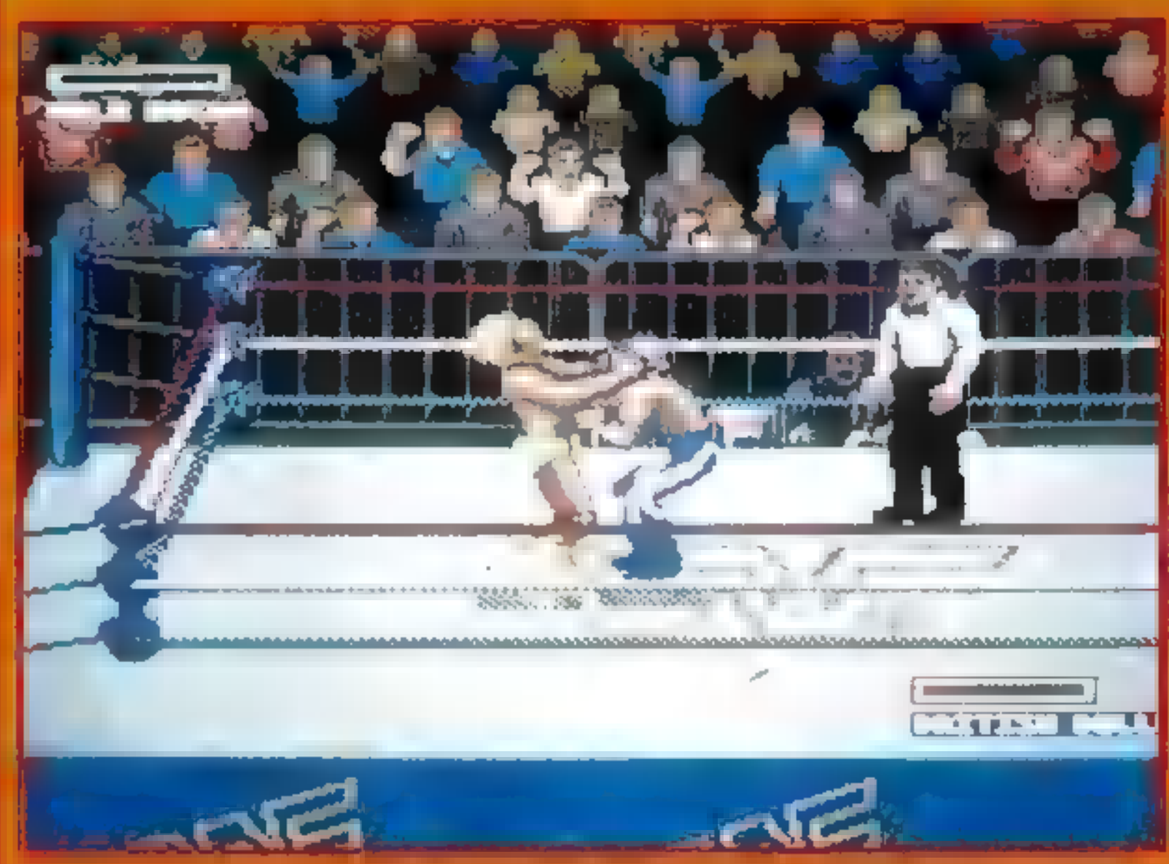
COMMENTAIRE


PETER

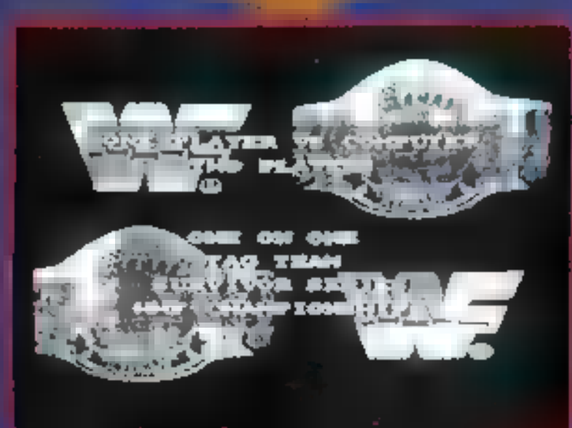
Ah! voilà un jeu qui a du goût! J'ai d'abord eu des doutes quant à sa qualité, l'animation n'étant certes pas très rapide. Mais on s'aperçoit rapidement que le nombre de coups est très étendu. Parmi beaucoup d'autres, on retrouve les célèbres coups de poing à la tête, les jetés de corps... Doté de surcroît d'une bonne réalisation, Super Wrestlemania est très amusant et les copains seront certainement les bienvenus pour quelques parties en équipe. Mais je ne pense pas que la durée de vie de cette cartouche soit suffisante pour justifier son achat.

AU CHOIX !

Après avoir attrapé votre adversaire, vous pouvez lui faire subir toute une série de traitements originaux. Le coup de boule n'est pas mal, mais le balourder derrière (ou, mieux, hors du ring) est aussi amusant. Vous pouvez également le projeter vers les cordes pour le faire revenir à grande vitesse, le choper au vol, ou encore le diriger droit vers les coins (rembourrés) du ring, sur lesquels il s'écrasera.



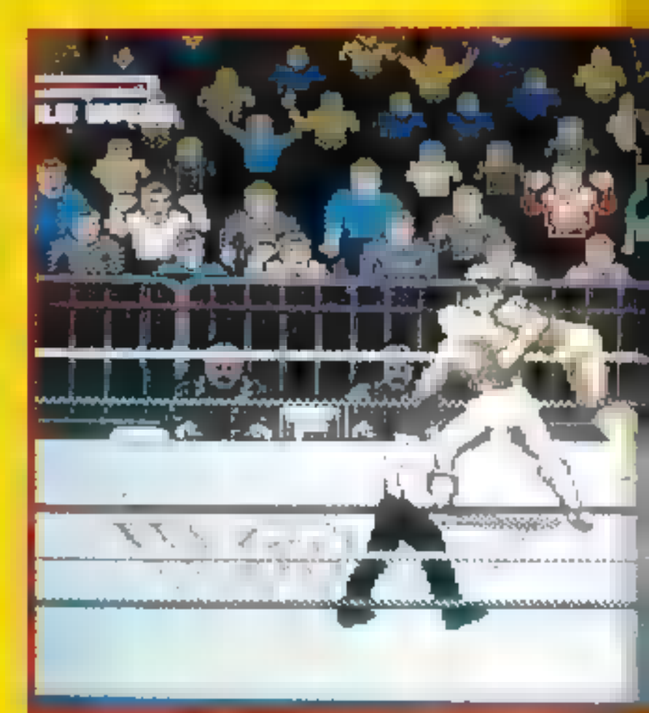
Les options sont nombreuses, elles ne changent en rien grand-chose au jeu. Le Team Game, par exemple, n'apporte rien de particulier.

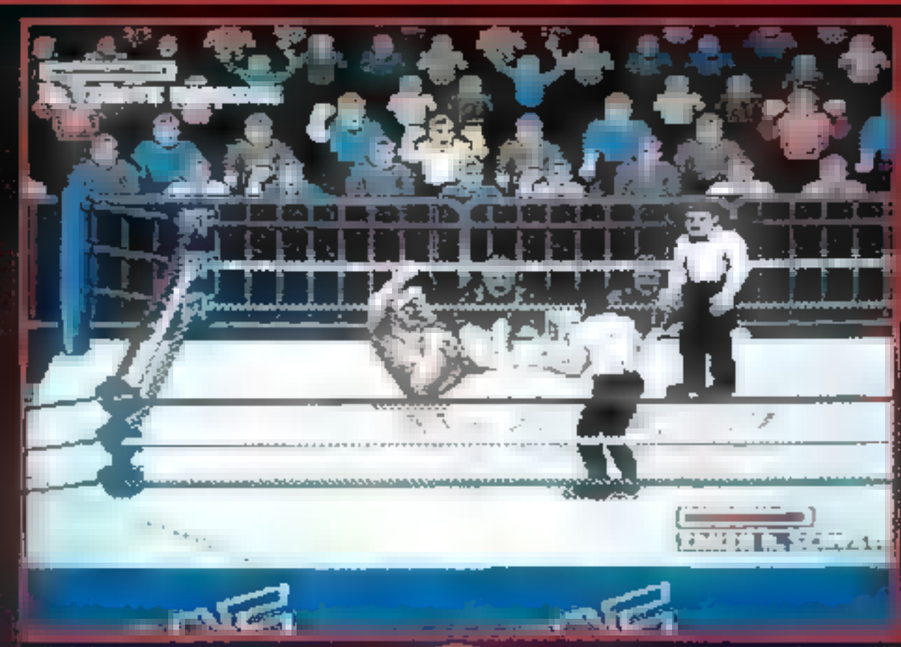


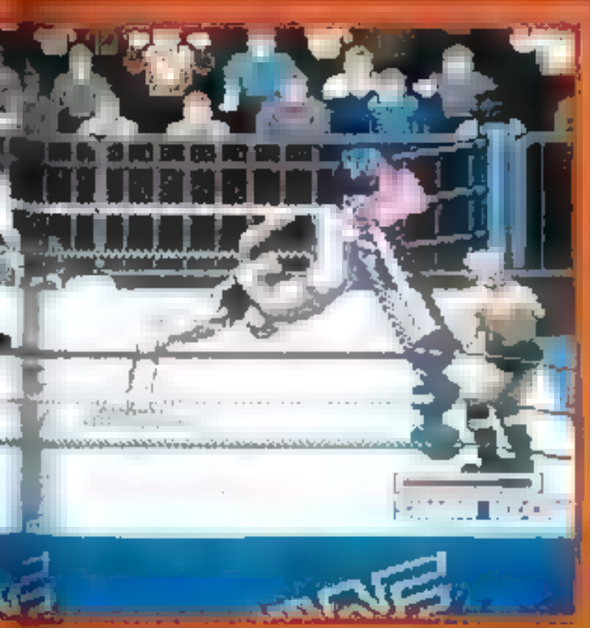
Le choix des catcheurs se fait sur des images digitalisées d'un plus bel effet. Alors, prendrez-vous le sympathique Hulk Hogan, l'impitoyable Randy Savage, le frimeur Shawn Michaels ou le musculeux [illegible]

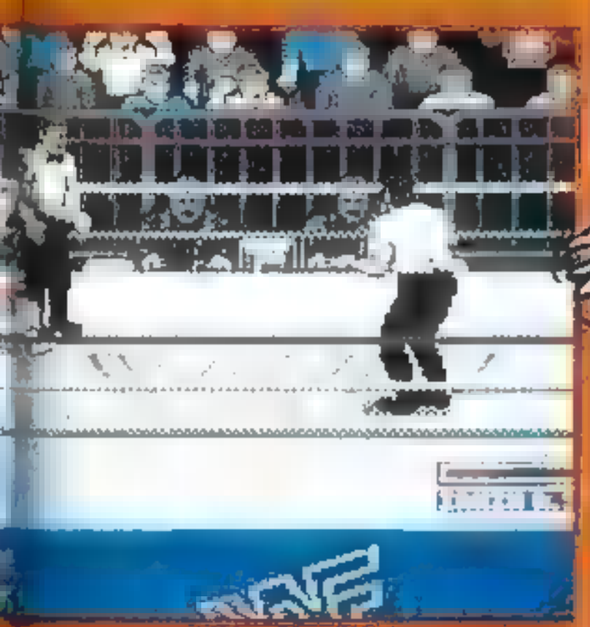
PAS DE PANIQUE !

Le gros balourd vous fonce dessus à toute vitesse ? Pas de panique. Vous avez le choix entre trois techniques, toutes plus efficaces les unes que les autres. La première consiste à l'attraper au vol pour lui faire exécuter un vol plané. Vous pouvez aussi laisser traîner votre coude, mais c'est plus dangereux pour vous. Enfin, vous pouvez vous lancer les pieds en avant pour tenter de lui écraser gentiment le visage. Evidemment, en cas d'échec, vous vous trouverez en position horizontale à 1,20 m du sol. Dure sera la chute.









Monter cordes le du permet de se jeter ouvlement l'adversaire celui-ci s idiot il mis de reins mieux pour réussir ce coup d'étaler votre ennem près cordes fond.

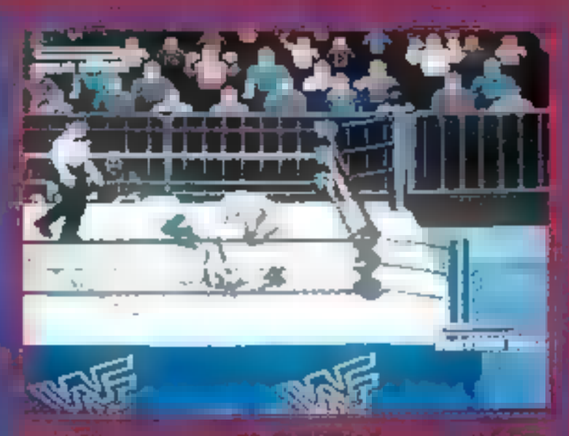
COMMENTAIRE

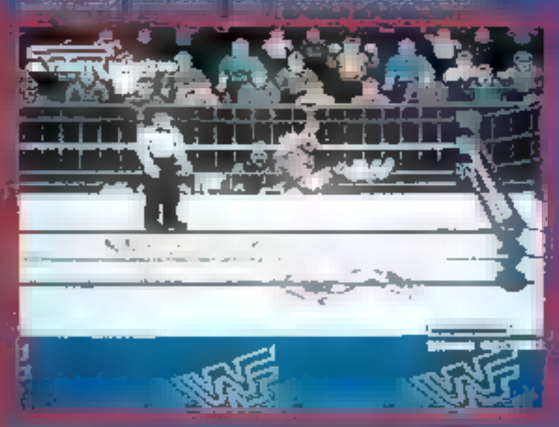
WIEKLEN

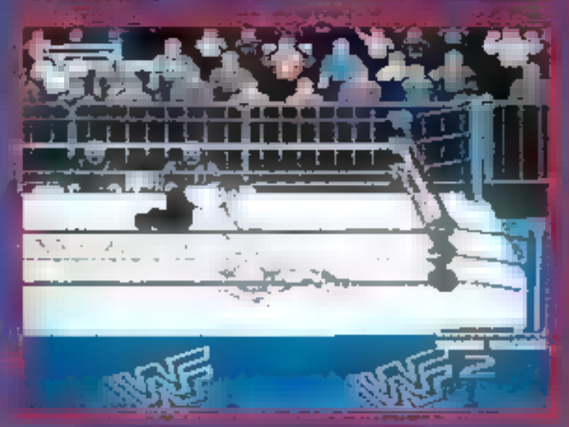
Super Wrestlemania est amusant, même s'il est loin de valoir la version Super Famicom. Malheureusement, sa principale qualité, la variété des coups, est gâchée par la nécessité d'appuyer répétitivement sur les boutons. En mode Championnat, on se fatigue vite, un tir automatique suffisamment rapide permet de gagner à tous les coups. Les images et voix digitalisées sont réussies, mais le jeu lui-même est assez terne. Il est pourtant visuellement agréable, les animations étant assez nombreuses et parfois très réussies. Un jeu très sympa à deux mais rapidement lassant si vous n'avez pas de copain sous la main.

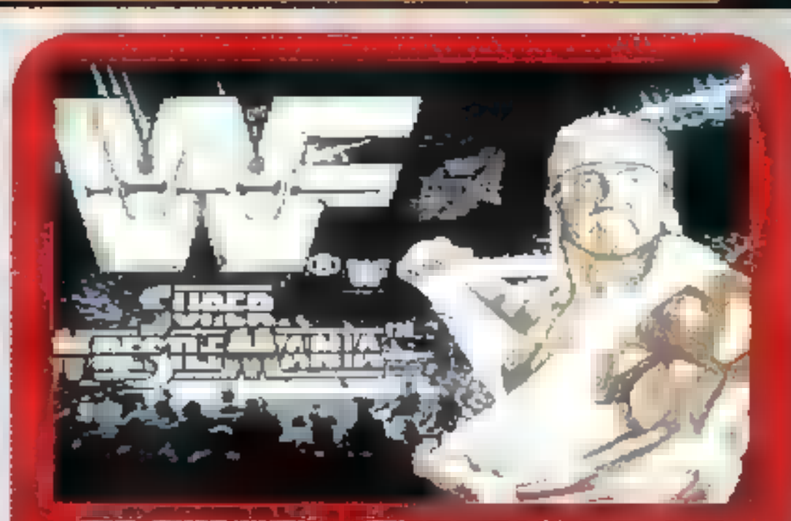
DELAI DE REFLEXION?

Et qu'est-ce que fais quand il est au sol ? Eh bien, au choix, vous pouvez vous lancer de tout votre poids sur lui, lui donner des coups de talon ou, s'il est bien abîmé, tenter de l'immobiliser.









EDITEUR : FLYING EDGE
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : ??????
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS — **CARTOUCHE**

PRESENTATION	**86%**
Images et voix digitalisées font merveille, et les mines patibulaires des catcheurs ne sont pas faites pour rassurer...	
GRAPHISMES	**65%**
A part les images digitalisées, le décor et les catcheurs sont assez ternes.	
ANIMATION	**69%**
Les sprites ne sont pas très grands mais ils sont correctement animés.	
BANDE-SON	**66%**
La musique est superbe, mais elle laisse place, au moment des combats, à des bruitages sans grand intérêt. Dommage.	
JOUABILITE	**55%**
Pourquoi avoir imposé au joueur ces appuis répétitifs dans ce jeu par ailleurs très sympathique?	
DUREE DE VIE	**62%**
A deux, ce jeu donnera lieu à des parties endiablées.	

INTERET 68%

Super Wrestlemania n'est pas indispensable, mais si le catch vous fait vibrer, vous aimerez l'ambiance du jeu. Sympa !

CHESTER C

Chester Cheetah est un tigre (ou une panthère) très cool. Enfermé au zoo à la suite d'une dramatique erreur, il va tenter de s'en évader. Il doit pour cela reconstituer sa moto, que le gardien a éparpillée en pièces détachées dans cinq cages ou fosses. Soit cinq niveaux de plates-formes : d'abord les allées du zoo, puis la jungle des singes, puis la fosse aux crocos et aux hippos, puis les grottes immondes et, pour finir, la cage aux rapaces. Evidemment, un morceau de moto à la fin de chacun : on commence par les roues, on recupère ensuite la selle... Le scénario nage en pleine démence, le jeu aussi : teintes pastel, graphismes BD, animations burlesques, rock à tous les étages. On trouve le lot habituel de passages secrets et de bonus : baskets pour foncer, lunettes de soleil pour découvrir les bonus invisibles (mais l'écran s'obscurcit à moitié !), skateboard pour effectuer les sauts les plus fous, et guitare électrique pour devenir invincible !

Il n'est pas très difficile d'aller jusqu'au bout, surtout en prenant le maximum de cinq vies. Mais le jeu consiste surtout à réaliser le meilleur score ; un décompte évalue votre performance à la fin de chaque niveau en fonction des noisettes ramassées (comme les étoiles de Sonic), le coup de maître étant de multiplier le Tal par un Perfect, aucune fraction de vie perdue !

LES ALLÉES DU ZOO

▲ *Cheetah a ramassé une guitare et effectue un solo. Tous les ennemis de l'écran ont été pulvérisés.*

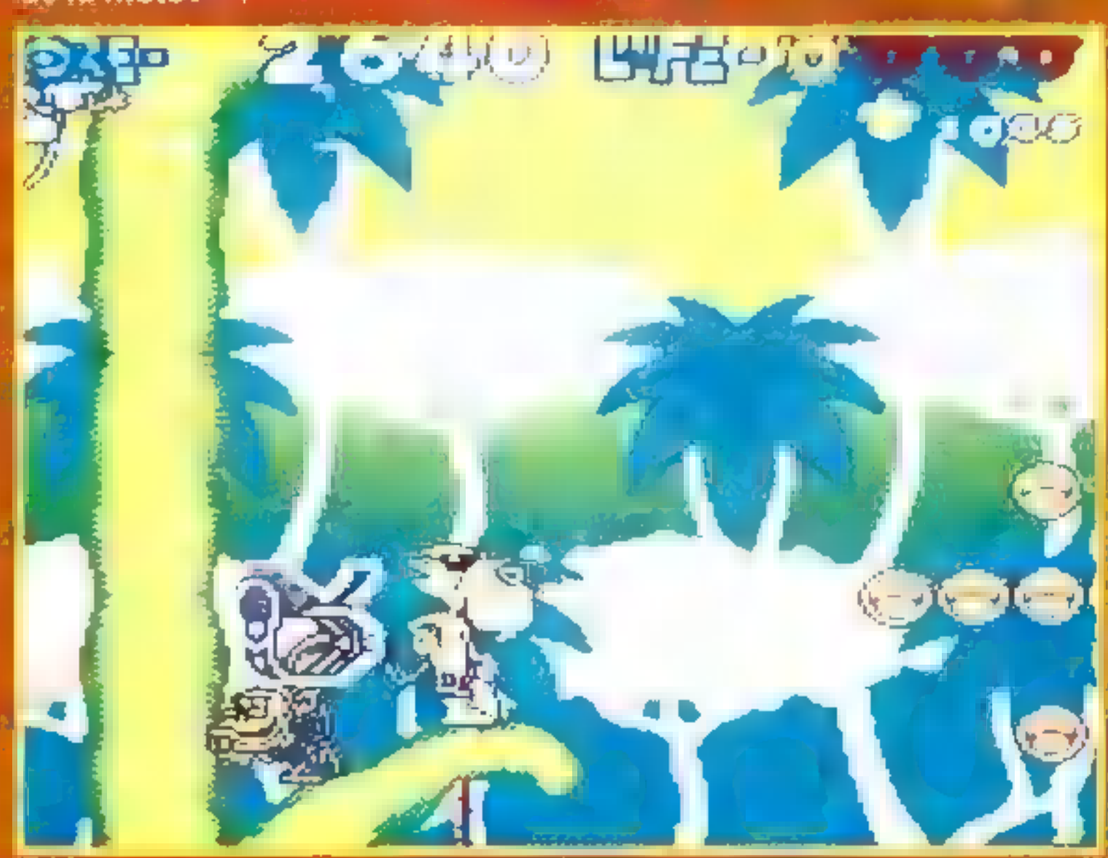
Cheetah a les yeux exorbités devant cette machine infernale! Ce n'est pas un boss : il faut se glisser entre les pattes qui se soulèvent... ▶

Les canalisations d'eau du zoo regorgent de bonus et de vies supplémentaires. On y accède par les bouches d'égout. ◀

LA JUNGLE DES SINGES

▲ *D'abord, apprendre à se balancer comme Tarzan. Indispensable.*

... car il va chercher pour vous, sur une branche inaccessible, la selle de la moto ! ▼



LA FOSSE AUX CROCOS

MICRO KID'S

COMMENTAIRE

EL NIONIO

Ceux qui ont dessiné cette cartouche se sont fait plaisir, c'est visible ! Toutes les actions sont prétextes à des animations de dements, les sprites sont complètement délirants (le kangourou du niveau 2, l'hippo, le singe, etc.), et il y a des manipulations-gags étonnantes, comme le ridicule balancement au bout des lianes, qui demande de prendre le rythme, ou les chutes dans l'eau de Cheetah : le tigre réapparaît en haut de l'écran, il faut guider sa chute pour qu'il ne retombe pas dans l'eau, ça peut durer des heures ! D'ailleurs, l'essentiel est de toujours garder son calme, puisque le slogan du programme est : "Only the cool can rule !" Ainsi, certains ennemis sont si lents (les escargots) qu'il faut attendre sur place qu'ils aient terminé leurs évolutions avant de pouvoir passer intact... Cette cartouche inhabituelle joue donc avec les nerfs du joueur. Des graphismes et un concept très originaux : le fun à tout prix, quoi !

CHEETAH

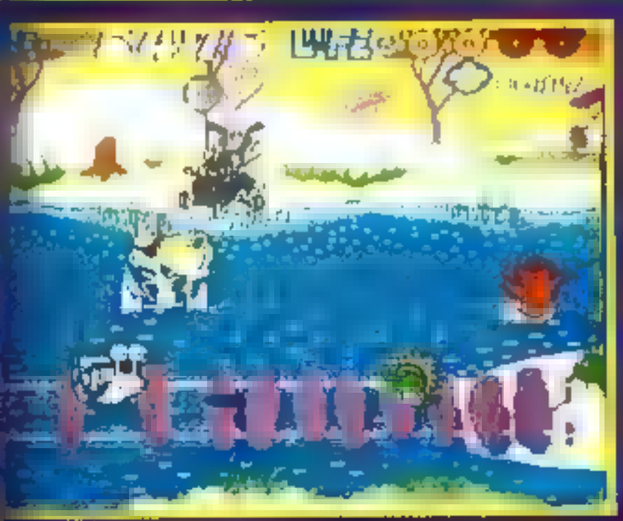
▲ Tout en bas, sous les arbres, on trouve un kangourou boxeur. Facile à éviter, mais mortel au premier contact...

Reste à filer vers la sortie en évitant les porcs-épics et le loup affamé!...

COMMENTAIRE

SAM

Chester Cheetah est un petit jeu de plates-formes assez sympathique dans l'ensemble. Mais j'ai tout de même quelques reproches à lui faire. Commençons par les graphismes: proches du style BD, ils se détachent sur des fonds acidulés (Pascoualita adore...), un peu trop bonbon à mon goût. L'action, quant à elle, est plutôt fade (mais où sont passés les méchants?!), même si la maniabilité relève la sauce. Cheetah, jeu facile s'il en est, devrait donc plaire aux plus jeunes d'entre vous. En bref, si vous êtes vraiment un accro des jeux de plates-formes doublé d'un collectionneur acharné, achetez-le. En revanche, si votre budget est limité, gardez trois noisettes pour une cartouche de meilleure qualité, ça existe!



◀ Les ponts sont fragiles, Cheetah doit passer vite en esquivant les escargots, les limaces, et l'abeille au ballon.

◀ Cheetah, armé des chaussures magiques et des lunettes de soleil, chasse les bonus secrets... et rate le premier rondin!

Passage difficile. Attendez "cool" au sommet de la mâchoire du croco. Au bout d'un moment, l'hippopotame apparaît. Sautez dessus, il vous transportera (peut-être...) jusqu'à la terre ferme.

SUPER NES REVIEW

EDITEUR : KANECO
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 0 (SIC!) À 5
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : ETONNANT

1 JOUEURS — CARTOUCHE

PRESENTATION	**71%**
Intro sympa et démo qui vaut le coup d'œil. Ecran d'options complet, avec Sound-Test bien agréable.	
GRAPHISMES	**93%**
On aime ou on déteste, mais les décors sont vraiment traités de façon inhabituelle. Palette de couleurs sublime.	
ANIMATION	**96%**
Les sprites sont grands et il y a de l'invention dans chaque animation. Génial.	
BANDE-SON	**88%**
Du rock cool et énergique de plage californienne. Bruitages imaginatifs.	
JOUABILITE	**89%**
Le contrôle de Cheetah est très bon, mais on ne vous explique volontairement pas tout dans le manuel...	
DUREE DE VIE	**56%**
La faiblesse de Cheetah. Les niveaux sont assez courts et faciles.	

INTERET 77%

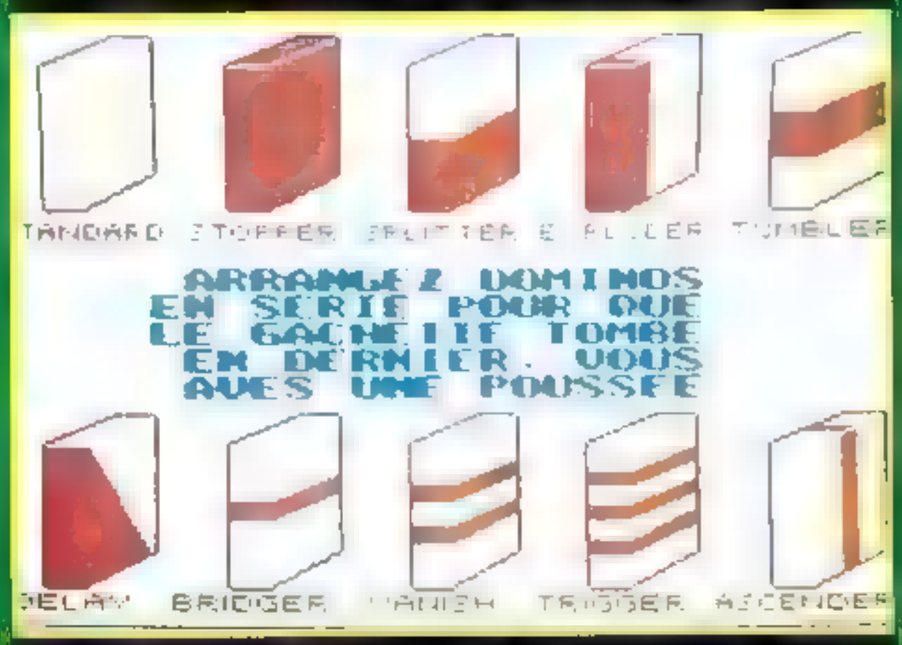
Enfin une cartouche de plates-formes un peu originale!

PUSH-OVER

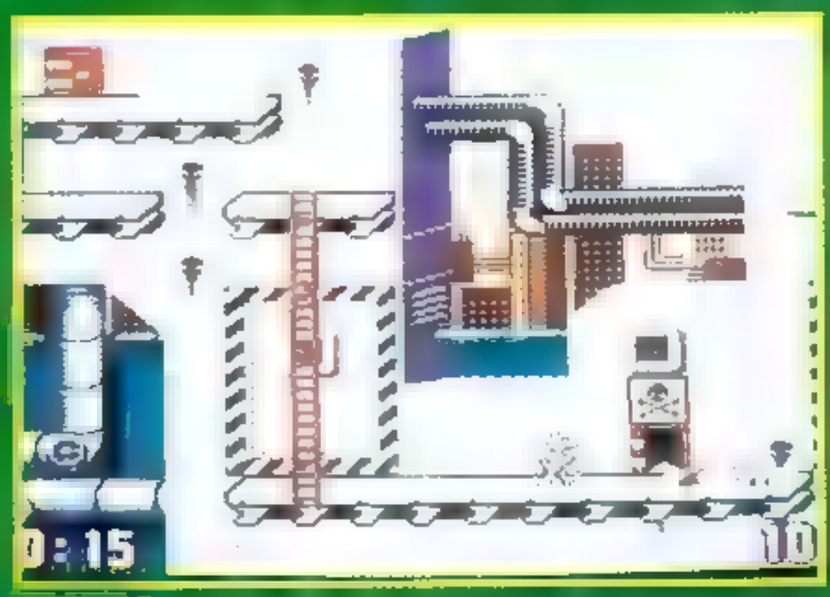
Il faut vraiment le voir pour le croire. Une fourmi a décidé de faire son apparition sur notre console. S'il n'y avait que ça... mais elle a en plus la prétention de se prendre pour une star. "Vous verrez, nous disait-elle, je vais vous faire un show d'enfer." Et puis quoi encore, un hyménoptère star sur Super Nintendo... Arf' arf', laissez-moi rire. Pourtant, nous avons décidé de lui accorder quelques minutes d'attention. Nous avons compris rapidement que son projet n'était pas aussi débile que nous avions pu le croire. Elle voulait créer un jeu de réflexion avec des dominos que l'on devrait faire tomber comme dans la publicité pour le sucre. C'est alors qu'on a appris qu'Ocean recherchait une de ses fourmis qui s'était enfuie d'une cartouche. On leur a tout de suite remis ladite fourmi; et, du coup, ils sortent maintenant Push Over, un grand jeu de réflexion. Le but est très simple, il faut placer les dominos à leur bonne place, de sorte qu'après la seule et unique poussée qui vous est accordée, ils tombent tous. Et ce en sachant que certains dominos sont spéciaux: ils construisent des ponts, creusent des trous, rebroussent chemin après un obstacle, ou grimpent comme des ascenseurs après avoir été touchés... Les casse-tête de Push Over provoquent la migraine: de plus en plus durs, vous vous demanderez souvent s'il n'y pas une erreur dans le programme, cela, bien sûr, après vous être arraché les cheveux de la tête un à un.

◀ Elle est où? Ah! oui, sur l'échelle, en train de porter un domino.

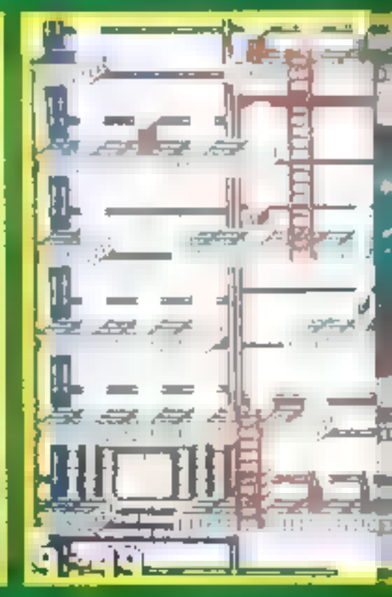
Allez, si je pousse, vous croyez que ça va être bon? Non, hein? ▶



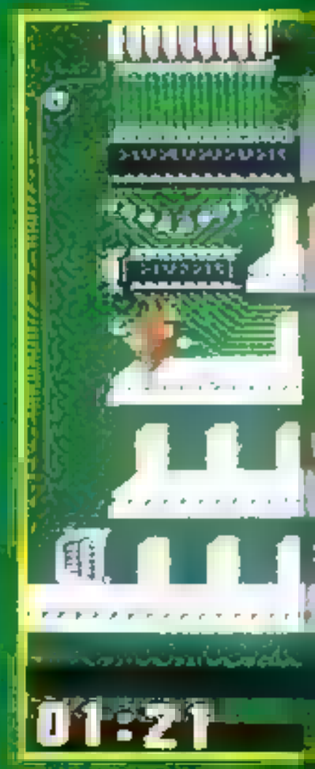
▲ L'écran d'options vous présente tous les dominos, leur fonction et le but de votre mission.



La porte s'est ouverte, et hop! direction le niveau suivant. ▶



C'est sur cet écran que vous rentrez vos codes. ▼



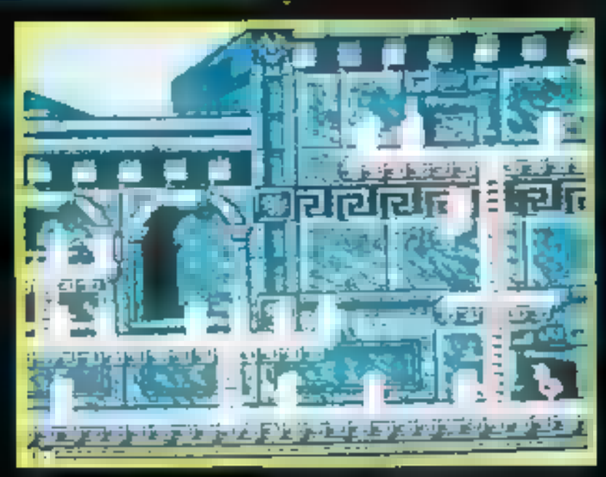
COMMENTAIRE

Une cartouche aussi astucieuse que Lemmings, ça se fête! En revanche, l'action est moins trépidante: les Lemmings bougent, les dominos, eux, attendent qu'on les pousse. Bref, toute la tension est concentrée dans le dernier instant du test de votre assemblage... La progression des "devinettes" est pédagogique: chaque niveau utilise un nouveau type de domino, on apprend ainsi en douceur. L'écran de description des dominos, toujours accessible, est une bonne idée. Le fun n'est pas négligé, avec une musique d'enfer, quelques bruitages... Quant à la durée de vie, elle est immense... Les derniers niveaux ont été réglés très, très hard!

EL NIONIO

◀ Ho hisse! Bon sang, que c'est lourd.

Courage! ▶ c'est le dernier niveau.

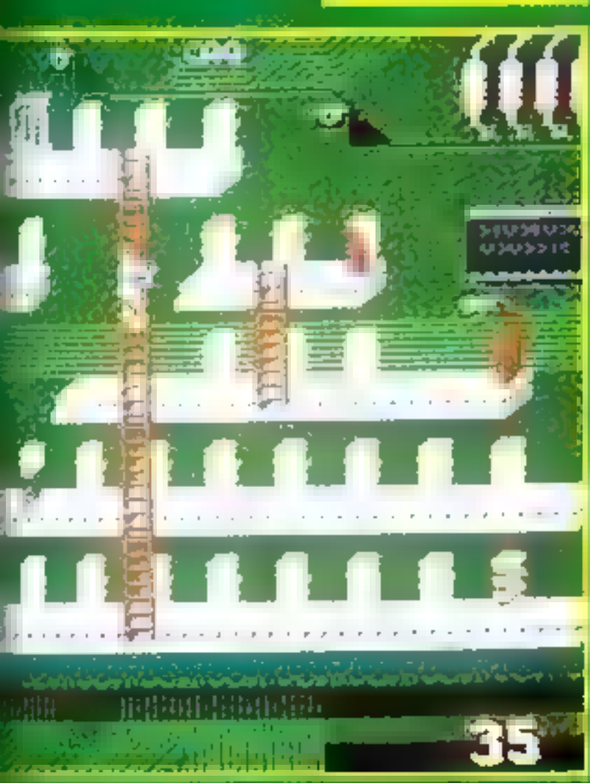


◀ vous ne l'aidez plus, elle vous rappellera souvent à l'ordre avec un petit "hey!".

◀ Le petit squelette en bas, c'est notre fourmi qui est tombée de trop haut.

Décor de fond à la manière d'une "carte Eprom", mon préféré. ▼

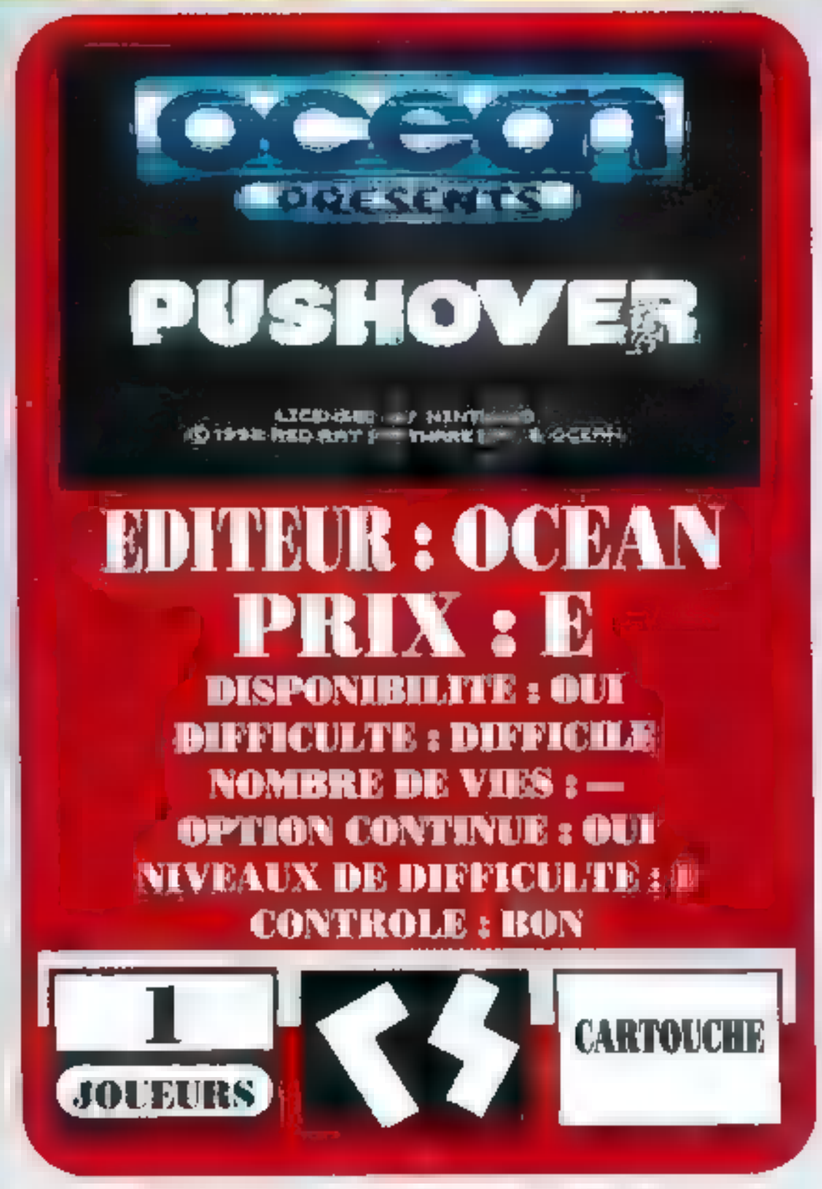
▲ Attention! elle va tomber.



COMMENTAIRE

SAM

Push Over [illegible] jeu genre "prise de tête". Notre fourmi, aussi débile que les Lemmings, vous filera des maux de crâne, que je préfère ne pas vous décrire. Les capacités [illegible] Super Nintendo n'ont [illegible] exploitées, mais il est vrai [illegible], pour [illegible] genre de jeu, ça n'est pas nécessaire. Les musiques n'ont rien de bien transcendant. Les décors, eux, rattrapent la linéarité de la bande-son. En ce qui concerne la difficulté, on peut vraiment dire que [illegible] est ardu; et, pour couronner le tout, le temps est limité pour chaque épreuve. Heureusement, il y des codes. Finalement, on peut [illegible] Push Over est un bon jeu [illegible] réflexion.



EDITEUR : OCEAN
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : [illegible]
CONTROLE : BON

1 JOUEURS — CARTOUCHE

PRESENTATION	**80%**
Juste une page de présentation, celle où l'on entre les codes.	
GRAPHISMES	**81%**
Les graphismes de fond sont assez chouettes, mais on peut avoir beaucoup mieux sur Super Nintendo.	
ANIMATION	**85%**
Une bonne animation : il faut dire qu'on ne peut pas trop en demander pour ce type de jeu.	
BANDE-SON	**87%**
Les musiques sont, hélas! un peu trop répétitives, de quoi vous donner encore plus mal à [illegible] tête.	
JOUABILITE	**88%**
La jouabilité est nickel. La petite fourmi se révèle facile à manier.	
DUREE DE VIE	**90%**
Un jeu très dur, voire trop dur. Vous aurez du mal à le finir.	

INTERET 87%

Un très bon jeu de réflexion qui devrait vous plaire.

SUPER SIDEKICKS

Avec Super Sidekicks, toutes les "papinades" que vous regardiez avec admiration à la télé sont désormais à votre portée : jongler avec la balle, faire des coups de pied retournés, des têtes, des talonnades, sans oublier les tacles meurtriers et les gentils coups d'épaule sans lesquels le foot ne serait pas un sport si viril. [Ouh ! au vestiaire les machos ! NDLooping] La position du joueur n'est pas indiquée par une carte du terrain en surimpression dans un coin de l'écran, mais l'ordinateur sélectionne automatiquement le joueur le mieux placé pour recevoir une passe. Quand vous êtes en possession de la balle, une flèche située au pied de votre joueur indique en permanence la direction de votre coéquipier le plus apte à recevoir la passe. Un moyen efficace et simple qui permet au joueur de rester concentré sur l'action au lieu de jeter des coups d'œil furtifs sur une carte minuscule. Dès que vous approchez de la surface de réparation, un petit sigle "Shoot" apparaît au-dessus de la tête de votre joueur, indiquant que c'est le moment de mettre la patate pour coller le ballon au fond du but adverse. Vous pouvez contrôler les gardiens, mais ceux-ci se débrouillent très bien tout seuls. Vous verrez nombre de fois vos tentatives de but repoussées par ces gardiens. L'ambiance sonore étant assurée par la Neo Geo, il ne vous reste plus qu'à apporter le pop-corn et les chips pour faire avec vos amis le match du siècle.

COMMENT FAIRE DES COUPS DE PIED RETOURNÉS !
Quand le mot "SHOOT" apparaît à l'écran, gardez le bouton A appuyé pour faire des coups de pied retournés spectaculaires.

COMMENTAIRE

MARC

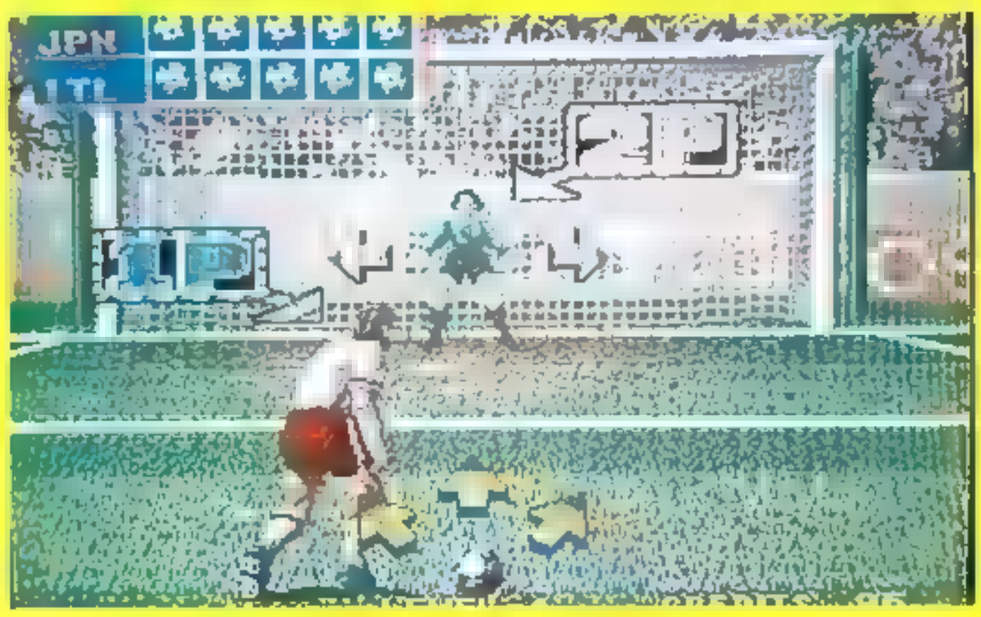
La Neo Geo n'avait pas de simulation de football jusqu'alors. On avait droit à du football américain, du base-ball, du football futuriste très violent, mais à aucun bon jeu de foot avec deux équipes de onze joueurs prêts à en découdre. Super Sidekicks va ravir tous les aficionados du ballon rond. Jeu d'action avant tout (de toute manière, la Neo Geo n'est pas réputée pour ses cartouches intelligentes !), Super Sidekicks se manie grâce à un système de flèches pour indiquer la direction dans laquelle s'effectuent les passes, ce qui permet de jouer en équipe. Les graphismes ne sont pas spectaculaires, mais l'ambiance est très chaude, et on se prend tout de suite au jeu. Un seul regret cependant : la trajectoire des tirs au but n'est pas très libre et le gardien arrête presque toujours la balle.

C'est le délire dans le stade, la Hollande vient d'ouvrir le score à 44 secondes de la fin contre l'Allemagne. A chaque but, vous aurez droit à une animation en gros plan du joueur ayant marqué.

TIR AU BUT

"Eh oui, Jean-Michel ! Les deux équipes vont être maintenant départagées par la difficile épreuve des tirs au but !"

"Tout à fait, Thierry ! Le joueur allemand semble vouloir tromper le goal hollandais en tirant un boulet de canon en pleine lucarne mais...



... mais le goal s'est lancé du bon côté ! Ce n'est pas ainsi que l'Allemagne pourra conserver son titre de champion du monde !"

Les meilleures équipes du monde sont présentes.

Les fautes sont très nombreuses mais, contrairement aux apparences, il existe un arbitre qui sanctionnera les actions les plus "criminelles".

Un coup franc près de la surface de réparation ! Si l'attaquant dirige bien son tir, cette action peut se terminer par un but.

Lors des touches, vous pouvez contrôler la direction dans laquelle vous allez lancer la balle.

En cas de corner, il faut choisir le joueur qui recevra la balle.

COMMENTAIRE

ROBBY

La Neo Geo n'est pas ma machine de prédilection, mais j'avoue prendre beaucoup de plaisir avec ses jeux de sport. C'est Soccer Brawl qui avait ma préférence jusqu'à présent. Mais je crois que nous tenons enfin un véritable jeu de football sur cette surpuissante machine. Super Sidekicks possède indiscutablement les atouts essentiels du jeu dans lequel l'arcade l'emporte sur la simulation. Avec des commandes simples (deux boutons plus la manette de direction) et une représentation graphique lisible en toutes situations, ce nouveau titre se classe d'emblée parmi les trois meilleurs titres multijoueurs de la Neo Geo.

PRESENTATION	**65%**

Des zooms impressionnants dans la courte introduction. La prise en main des joueurs est expliquée avec clarté.

GRAPHISMES	**80%**

Les graphismes sont assez simples, les sprites ne sont pas très grands mais, au moins, l'action est claire.

ANIMATION	**90%**

Dans l'ensemble, l'animation reste excellente.

BANDE-SON	**85%**

Rien que de l'excellentissime estampillé NG.

JOUABILITE	**85%**

Les joueurs répondent au doigt et à l'œil.

DUREE DE VIE	**90%**

Le mode deux joueurs permet des parties endiablées.

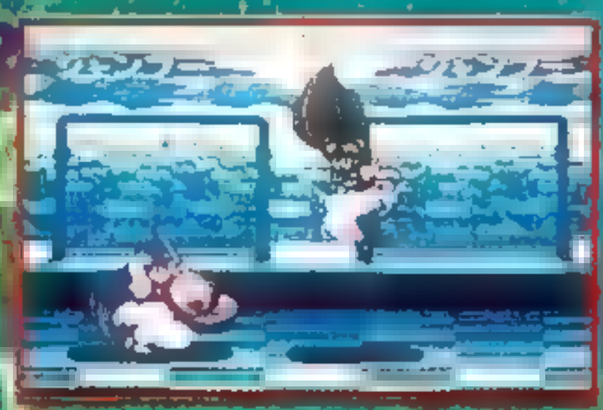
INTERET	**90%**

Enfin un vrai jeu de foot sur Neo Geo. Super Sidekicks recrée à merveille l'ambiance endiablée des matchs de foot.

RANMA

Ranma, notre androgyne préféré, est de retour! Androgyne? Eh bien oui, du moins presque: Ranma a la particularité de changer de sexe.

Au cours de sa tendre enfance, il a eu la malchance de faire trempette dans un grand lac magique, au fin fond de la Chine. Et maintenant, au moindre contact avec de l'eau à faible température — communément appelée "eau froide" —, il se transforme en fille. Pour reprendre sa forme initiale, il devra se mettre en contact avec de l'eau à la température égale ou supérieure à celle du corps humain — communément appelée "eau chaude". Vous pourrez d'ailleurs choisir d'interpréter Ranma-garçon ou Ranma-fille, mais aussi Shampoo, la plus agile, Moose, le lanceur d'œufs explosifs, Ukyou, la petite cuisinière de service... j'en passe et des meilleurs. En ce qui concerne le temps, il peut être, au choix, limité ou illimité. A vous de voir. Voilà pour ce qui est de l'histoire, je vous propose maintenant d'admirer les photos, elles vous en diront plus long.



Pas besoin de Cheat Mode bidon pour jouer à deux avec le même personnage.

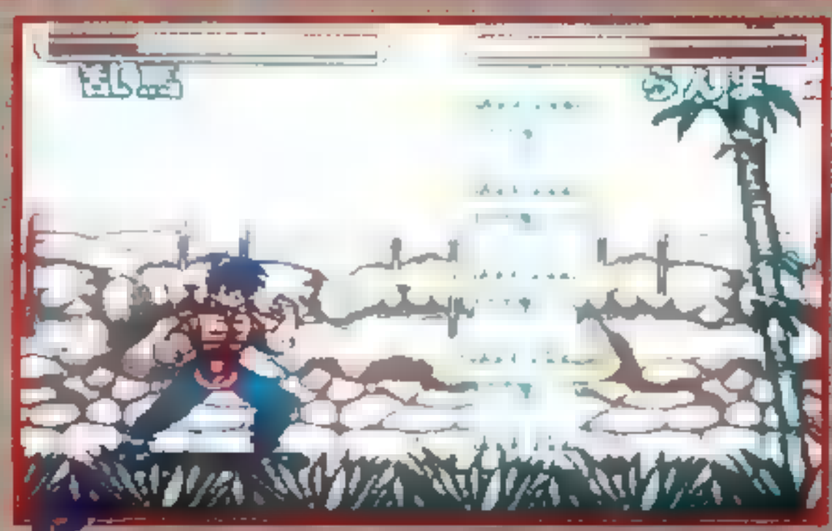
Vous pouvez parer les coups soit en appuyant sur L ou R, soit en vous plaçant en retrait.

COMMENTAIRE

SAM

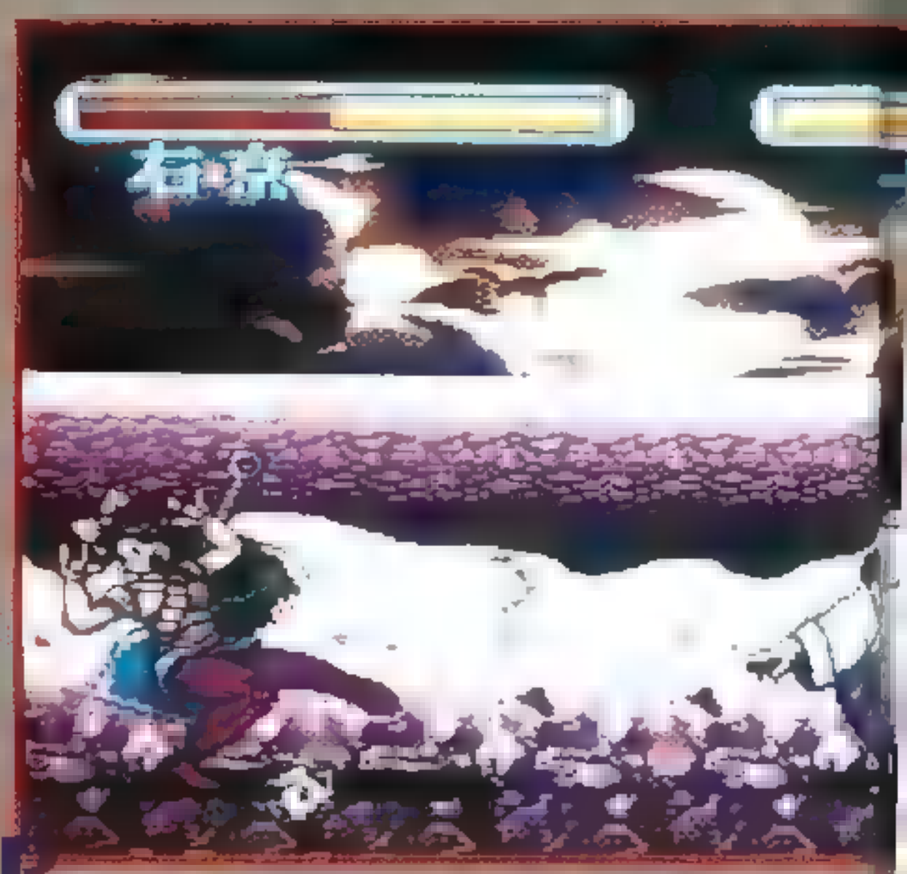
C'est tout simplement génial. L'ambiance est bien celle du dessin animé. Dans le genre beat them all voilà un jeu qui fait autant preuve d'originalité que d'humour. Les graphismes n'ont pas été bâclés et côté bruitages, c'est du tout bon. Pouvoir choisir parmi un grand nombre de personnages est également un point très positif. Par rapport à la première version, les sprites sont plus gros; le jeu est plus beau, et il y a plusieurs modes de jeu (Seul, Duel et Tournoi). Si vous jouez seul, ce jeu sera malheureusement trop simple. A deux, en mode Duel ou en mode Tournoi, c'est délirant, on s'amuse vraiment. C'est, somme toute, un bon jeu de combat qui vous fera éclater de rire.

LES COUPS SPÉCIAUX

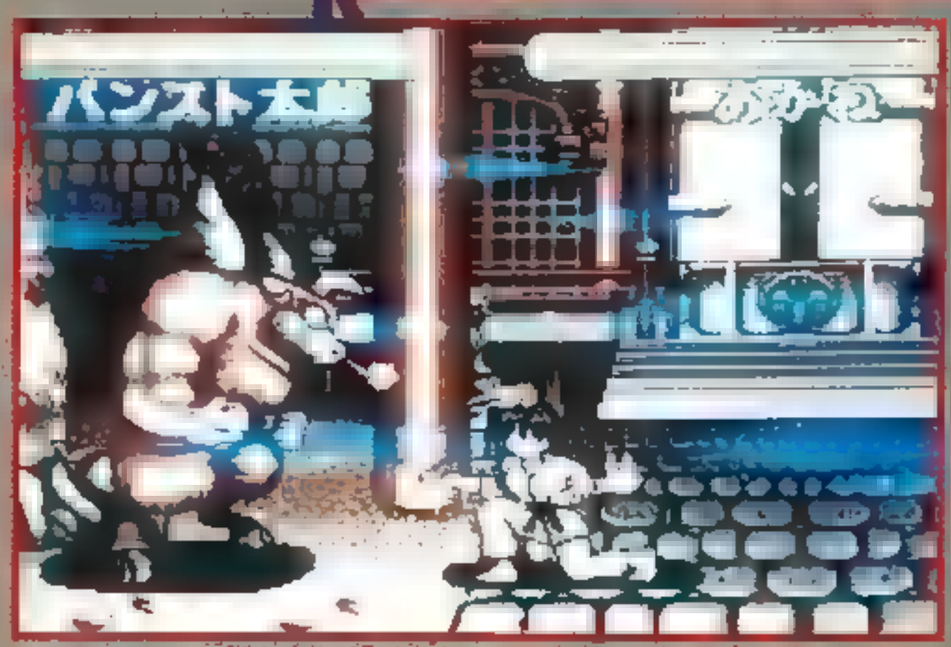


Notre Ranma au féminin se transforme en tornade blanche (merci M. Propre!)

C'est un des principaux intérêts de ce jeu. Il vous faut rechercher les coups spéciaux vous-même. Rassurez-vous, ce n'est pas trop difficile.



Petit mais costaud, notre karatéka transformera ce taureau ailé en vache qui rit grâce à son avalanche de coups de poing.

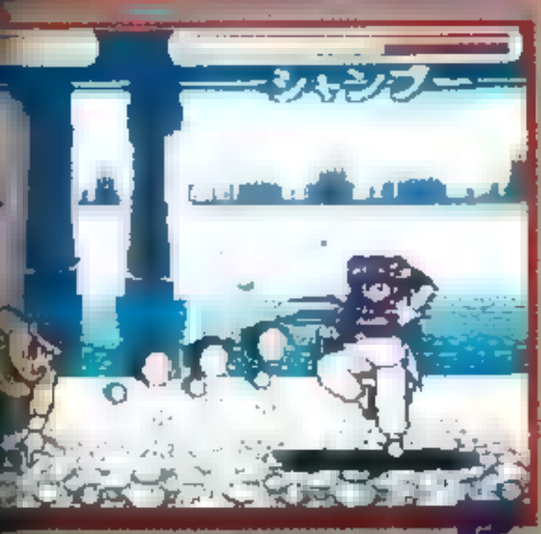


1/2 NEW

COMMENTAIRE

DOGUY

Je ne suis pas aussi enthousiaste que Sam à propos de Ranma 1/2. J'avais pourtant bien aimé le jeu sur PC Engine Duo car il comportait de nombreuses séquences animées qui en faisaient un véritable spectacle. Cette version Super NES est nettement moins prenante. Certes, les personnages sont toujours aussi délirants et la recherche des coups spéciaux est intéressante mais cela ne suffit pas à faire de Ranma 1/2 un hit indispensable. En fait, mon conseil est simple : si vous voulez un jeu de combat sur Super Nintendo, n'hésitez pas un seul instant... prenez Street Fighter II. Mais si celui-ci ne vous suffit plus et que vous avez envie d'une cartouche amusante, alors, seulement, prenez Ranma 1/2.

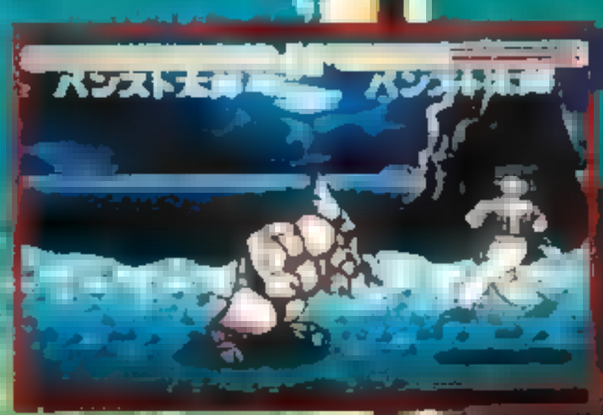


délicate posture : saura-t-jet de pierres ?

Moose dans ses œuvres, ou la petite cuisine du diable: au menu, œufs explosifs !

Et un coup de pied fulgurant dans le buffet, un !

Voici les personnages que vous pourrez sélectionner en mode un joueur.



Eux, ce sont les deux boss que vous rencontrerez en jouant seul. On peut les sélectionner en jouant à deux.

Et hop ! une petite projection.

Le vainqueur est... suspense... le père de Ranma (le gros panda).

EDITEUR : MASAYA
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

C'est beau, et les démos sont toutes sympathiques. Les textes en japonais ne sont nullement gênants.

GRAPHISMES 88%

De beaux décors variés, les personnages sont bien dessinés.

ANIMATION 81%

Une très bonne animation pour tous les personnages, mais ceux-ci sont un peu lents quand ils reculent.

BANDE-SON 87%

Des musiques typiquement japonaises, des bruitages vraiment réussis.

JOUABILITE 80%

Une bonne jouabilité, mais il faudra rechercher les différentes combinaisons pour faire les coups spéciaux.

DUREE DE VIE 65%

Seul, ce jeu est hélas ! trop facile. Mais vous pourrez toujours jouer à deux, en Duel, ou en mode Tournoi.

INTERET 83%

Une grande place a été réservée à l'humour.

REVIEW

GODS

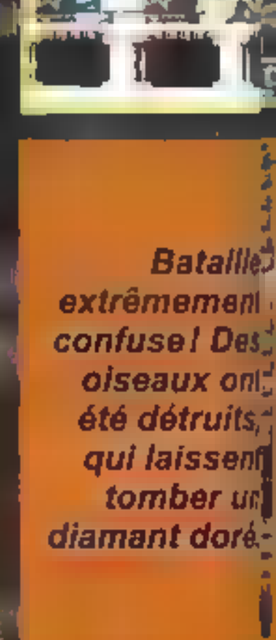
MICRO KID'S

Si vous voulez ressembler au héros de Gods, parti dans une cité d'horreur à la recherche de l'immortalité, il vous faut d'abord rassembler tout votre courage, ensuite vous taper un bon coup de "muscu". Car Hercules (c'est son petit nom) ne déparerait aucun concours d'haltérophilie ou de body-building! Cuisses, tronc, bras énormes, on a l'impression qu'il ébranle tout l'écran à chacun de ses pas!

Malgré cette masse musculaire qui devrait séduire les innombrables jeunes filles qui s'adonnent aux jeux vidéo, et définitivement faire s'enfuir les autres, le pesant Hercules est capable de toutes les acrobaties qu'effectuent habituellement ses collègues: il se baisse pour éviter les tirs, et il saute avec une grâce aérienne de plate-forme en plate-forme. Les créatures qu'il rencontre lui ressemblent: trapues, gorgées de puissance bestiale, écrasant tout sur leur passage.

Notre Hercules ne peut plus compter sur ses seuls muscles. Il redevient à coups de bonus l'as du couteau qu'il était quand il faisait la tournée des foires et acquiert peu à peu une puissance respectable: s'il ne laisse rien passer, il peut être capable, dès le deuxième monde, d'arroser la moitié de l'écran de lames acérées multiples, même en diagonale.

Gods est heureusement un jeu beaucoup plus fin que son héros. La découverte de salles secrètes, l'utilisation de clefs et de leviers, le choix d'armes et de potions dans les boutiques réclament une certaine dose d'astuce.

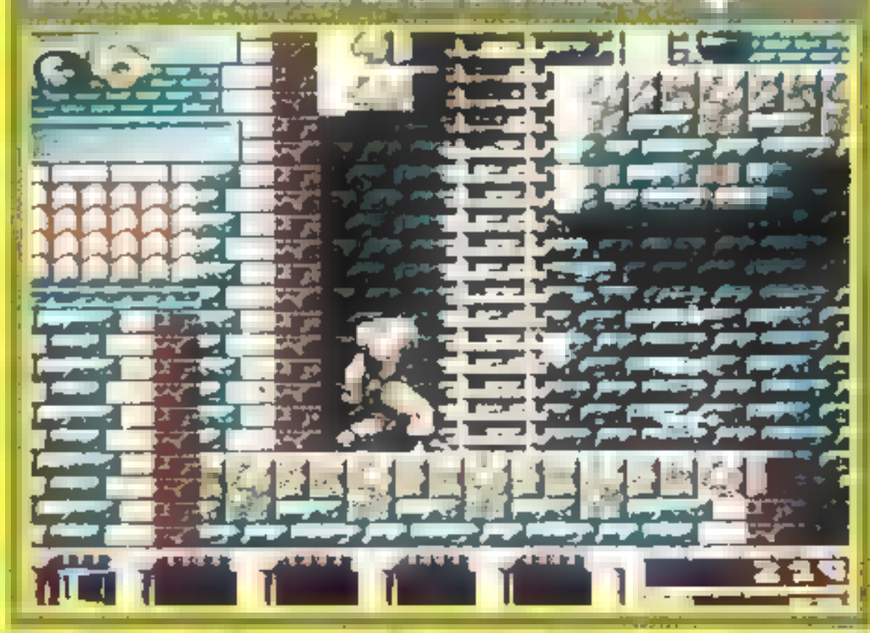


COMMENTAIRE

ROCKET

J'ai connu Gods sur Amiga. Première remarque positive: la version Super NES est beaucoup plus rapide. Un avantage qui n'est pas décisif sur le plan de l'action, mais qui améliore grandement la souplesse d'animation des sprites. Les programmeurs ont cependant maintenu le degré de difficulté sans l'augmenter en ajustant les vitesses respectives du héros et des ennemis. Ça fonctionne donc très bien, même certains affichages sont étonnants: les sauts les plus longs doivent être déclenchés alors qu'Hercules a déjà les pieds largement hors de la plate-forme de départ. Bref, il prend son appel en s'appuyant sur le vide. Quel homme! Je regrette aussi l'absence de toute option: pas de niveau de difficulté, pas d'ajustement du nombre de vies, aucun mode Continue, si ce n'est par mots de passe, mais ils sont bien loin les uns des autres. Gods risque de vous décevoir d'abord, puis de vous enthousiasmer juste après, et enfin de vous lasser assez vite.

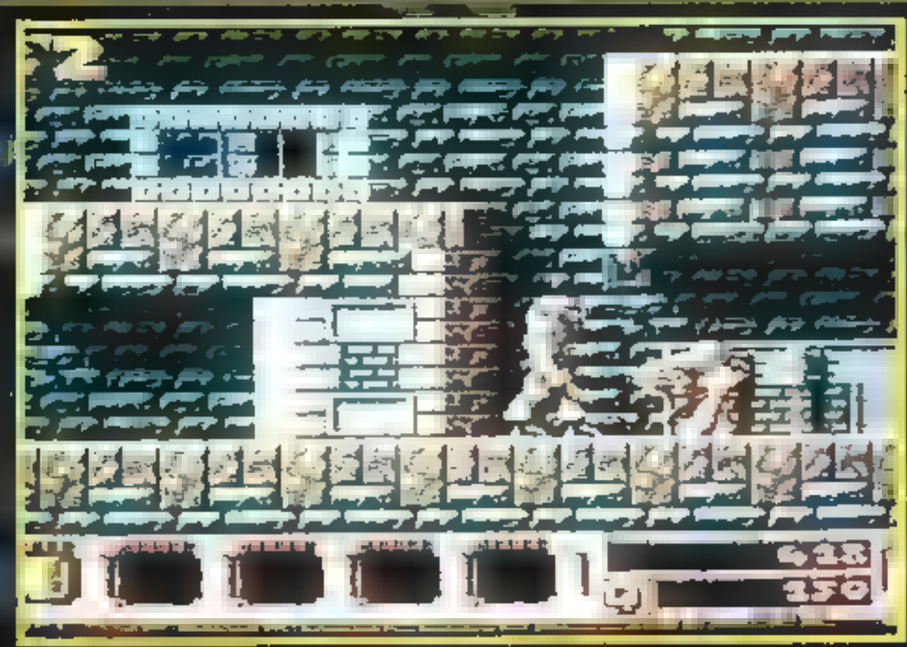
COUPS DE COUTEAU



Batailles extrêmement confuse! Des oiseaux ont été détruits, qui laissent tomber un diamant doré.

REVIEW

De la méthode : d'abord tuer le ptéranosaure qui s'avance ; puis actionner le levier pour détruire le barrage de piques ; enfin, passer.



Salle secrète : des bonus de vie et d'armes, plus la clef qui permet d'ouvrir la porte de sortie du monde.

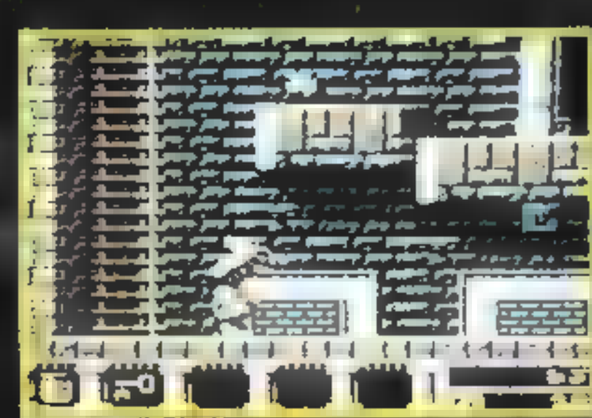
COMMENTAIRE

EL NIONIO

Gods ne paye guère de mine au premier abord. La cartouche semble atrocement banale, Hercules paraît lourd à manier, et le décor, bien qu'inquiétant, se répète inlassablement. Tout s'améliore dès le deuxième monde. On prend la mesure de l'action, c'est-à-dire un mélange finalement bien dosé entre le tir/plate-forme et l'aventure labyrinthesque. Chaque étage de cette ville étrange cache au moins un piège, que vous déclencherez au besoin vous-même en actionnant les leviers dans n'importe quel ordre. En revanche, si vous trouvez la bonne combinaison, vous aurez à la fois droit à un trajet facile et à des salles secrètes riches en bonus. Même lorsque on est dans l'incertitude : quel vase prendre, le bleu ou le doré ? Lequel aura la meilleure valeur d'échange dans la boutique ? Seule l'expérience vous le dira. Une cartouche qui gagne donc à être jouée, mais qui ne casse pas des briques.

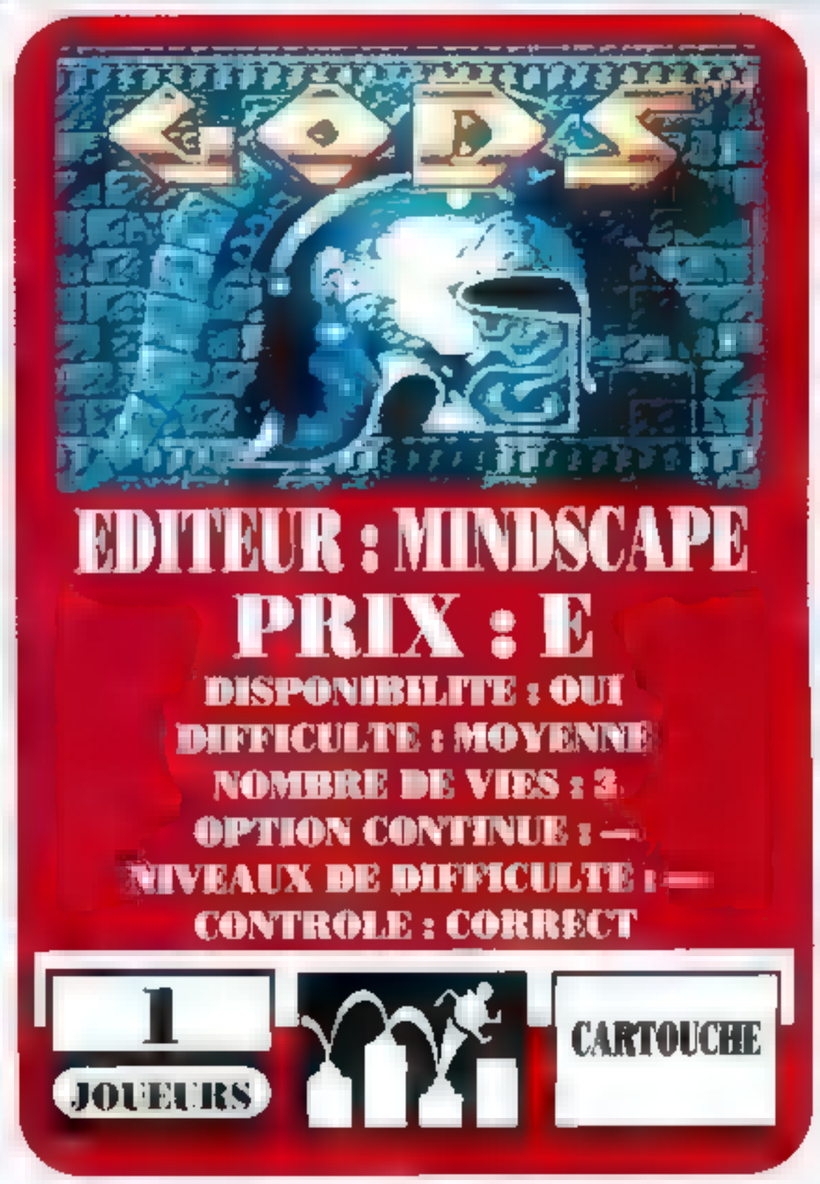
Invincibilité : voilà ce que signifient ces quatre étoiles autour de notre muscié. Elle dure quinze secondes, chrono en main.

Hercules tombe de trop haut ! Il va perdre une partie de ses points de vie, représentés par le flacon gauche.



Malgré sa corpulence, Hercules est assez agile dans les sauts. Et il peut tirer en même temps !

Derrière Hercules, la porte d'une salle de bonus. Juste au-dessus de lui, et sur toute la hauteur de l'échelle, des gargouilles crache-feu.



PRESENTATION 42%

L'intro est belle, mais qui achète une cartouche pour l'intro ?

GRAPHISMES 68%

Décors esthétiques mais répétitifs. Le dessin des sprites est très détaillé.

ANIMATION 71%

Animation rapide et souple, mais les attitudes d'Hercules ne sont ni nombreuses ni expressives.

BANDE-SON 85%

Musique à la fois envoûtante et tonique. Excellents bruitages.

JOUABILITE 88%

On s'habitue au maniement. La difficulté des niveaux est progressive à souhait.

DUREE DE VIE 75%

Passionnant au bout de quelques jours, Gods chute brutalement. Trop peu d'évolution sans doute.

INTERET 77%

Réalisation technique proche de la perfection, mais principe et déroulement de jeu sans vraie innovation.

REVIEW

Rolo, c'est un petit éléphant qui a été cruellement arraché aux mains, oups! pardon, aux pattes de sa mère. Et tout cela pour être emmené par l'affreux McSmiley dans son cirque. Mais rassurez-vous, cela ne durera pas très longtemps car notre petit éléphant va réussir à s'échapper. Son but, qui va devenir le vôtre, est de retrouver sa mère. Mais cela ne sera possible qu'une fois tous vos amis délivrés par vos soins. Ces derniers vous seront d'ailleurs fort utiles à chaque niveau, car ils peuvent accomplir certaines actions dont vous êtes incapable. Le lapin saute haut, très haut, et vous permettra d'atteindre des bonus, des fragments de carte... Idem pour l'écureuil qui, lui, peut s'agripper à n'importe quelle falaise; la taupe peut creuser sous terre et vous ouvrir de nouveaux passages. Quant aux castors, ils peuvent nager et donc vous apporter des rondins de bois pour traverser une rivière.

Chaque niveau regorge de salles secrètes, de bonus cachés... Vous devrez visiter la forêt, le désert, les canyons, la ville... Il vous faudra faire preuve de beaucoup de jugeote car, derrière ce qui paraît n'être qu'un simple jeu de plates-formes, se cache un très bon jeu d'action/réflexion, et vous serez amené à faire beaucoup de recherches.

COMMENTAIRE

SAM

Ce jeu est génial en ce qu'il possède une rare qualité: l'originalité. Il est très beau, les sprites sont bien animés et les musiques sont assez cools. La difficulté est croissante, vous devrez donc faire de plus en plus preuve de réflexion. C'est un jeu qui nécessite des recherches car il est truffé de salles secrètes, de tableaux bonus... J'ai craqué: un coup de cœur! Pourquoi? C'est sans doute le fun qui s'en dégage. C'est encore vague? Bon, ben disons tout simplement qu'il est fantastique, parce qu'il est original, extrêmement bien réalisé, et plein d'humour. En conclusion, je pourrais dire que cette cartouche possède tous les éléments qui font d'un jeu un hit (il est d'ailleurs passé très près de la mention "méga-hit".

ROLO A LA RESCOUSSE

Heureusement que dans la vie, il y a les amis!

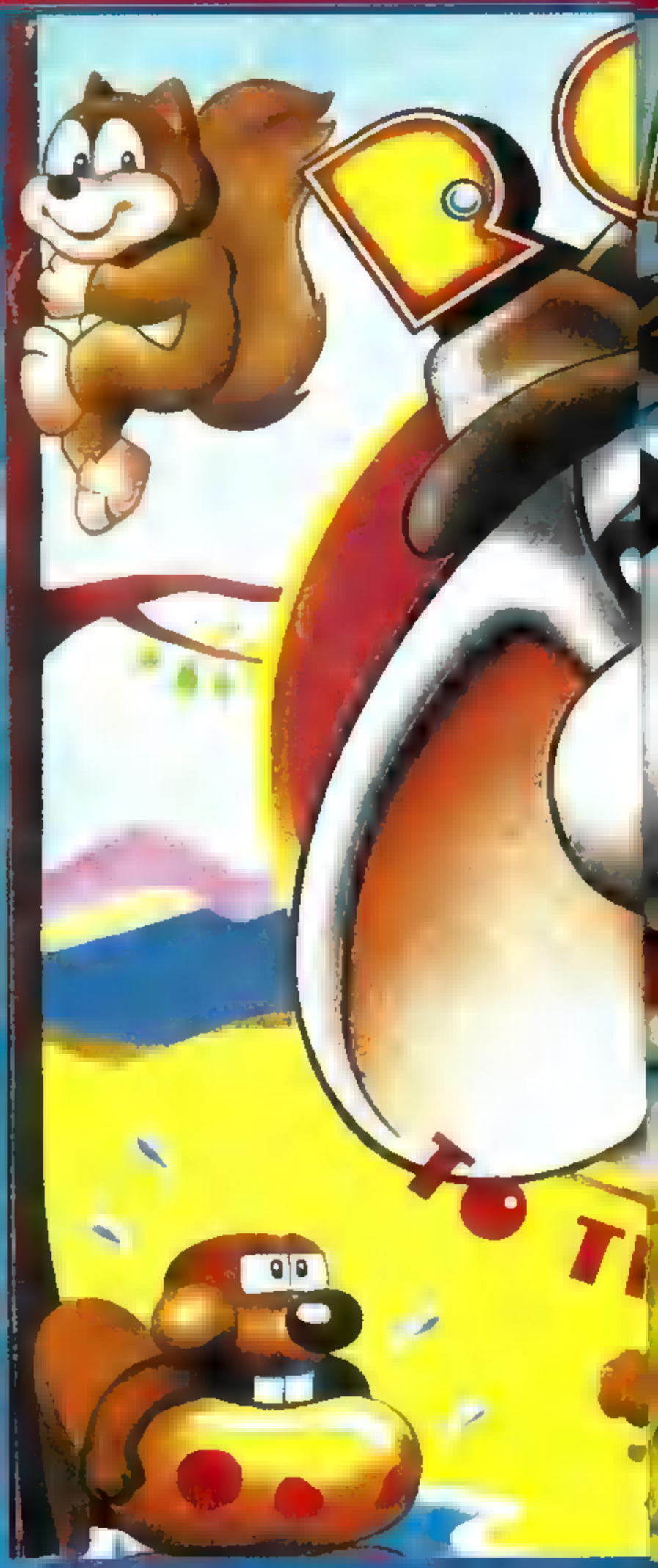
Il doit y avoir des bonus en haut de cette falaise.

Allez la taupe, faut frayer un passage Rolo.

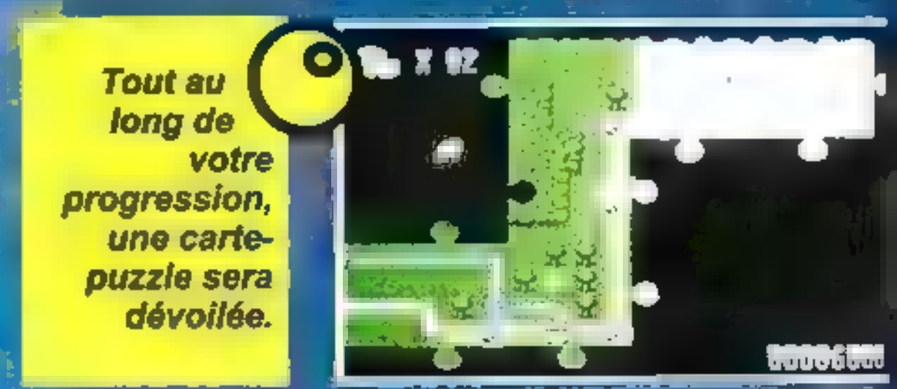
Les petites étoiles dans l'arbre c'est un passage secret!

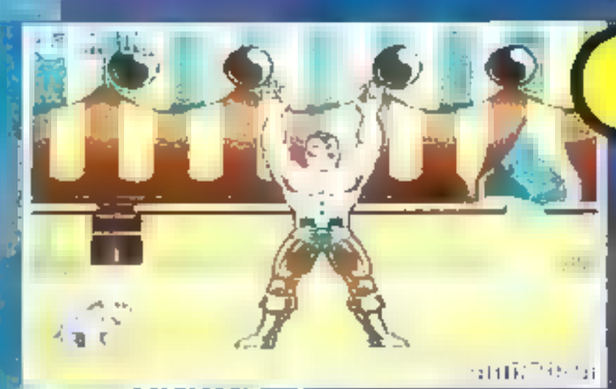
Le castor vous aidera à traverser les rivières.

Cet écran vous permet de sélectionner vos amis.



Tout au long de votre progression, une carte-puzzle sera dévoilée.





Le premier boss est très simple à battre mais, ensuite, ça se corse.

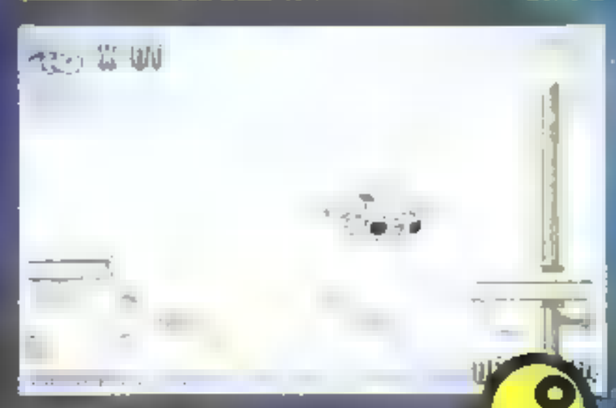
COMMENTAIRE

MARC

Rolo to the Rescue est un jeu de plates-formes aux graphismes très agréables qui se démarque par sa grande originalité. Pour faire un jeu intéressant, il faut qu'il soit parfait techniquement ou bien qu'il soit totalement novateur. Rolo joue la carte de l'originalité. Tous les personnages que vous contrôlez sont complémentaires. Ces drôles d'animaux forment donc une équipe très soudée. Outre le traditionnel jeu de plates-formes, cette diversité de personnages introduit la notion de puzzle, un peu à la manière de Lemmings : il faudra utiliser le bon animal au bon endroit pour progresser. Une très bonne idée qui prouve, une nouvelle fois, le sérieux et le talent d'Electronic Arts.

C'est à lui, le mec qui ressemble à un monsieur Loyal, que vous devrez piquer la clef qui ouvrira les cages de vos amis.

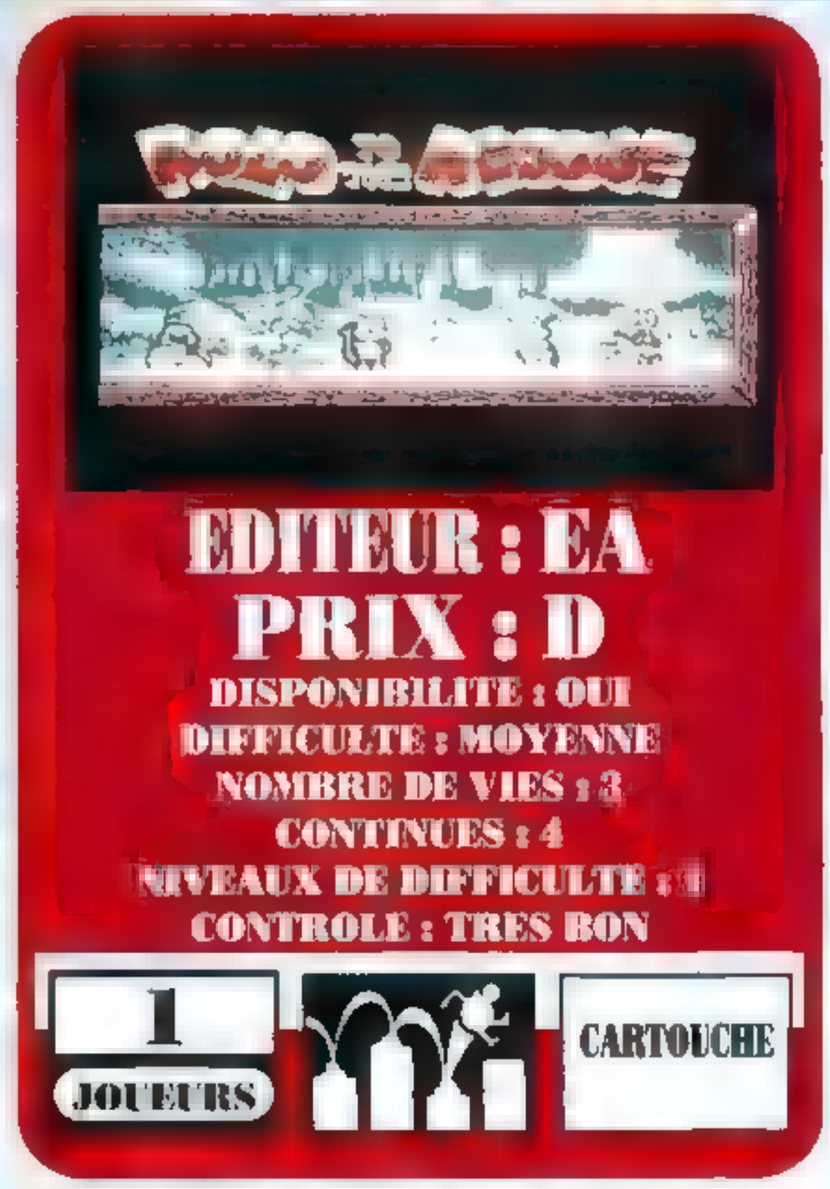
Les décors de la ville sont très plaisants. Il vous faudra faire preuve d'adresse.



Un petit coup d'hélium, et hop ! on s'envole.

100% PURE LAINE !

Rolo rétrécit au lavage ! Un petit tour dans la machine à laver peut vous mener dans des endroits jusqu'alors inaccessibles.



EDITEUR : EA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
CONTINUES : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : TRES BON

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**90%**
Une notice très claire, une présentation très sympa, avec démos et staff.	
GRAPHISMES	**91%**
Que c'est beau ! Les décors sont très fins, soignés, variés, colorés. Idem pour les personnages que vous dirigez.	
ANIMATION	**88%**
Une animation génialement fluide. Les sprites sont bien animés.	
BANDE-SON	**73%**
Diverses musiques de qualité, même si elles se ressemblent un peu trop.	
JOUABILITE	**82%**
Un jeu très simple à comprendre, très jouable, qui devrait vous tenir en haleine pendant longtemps.	
DUREE DE VIE	**80%**
Peut-être un petit peu simple, mais assez long. Plus vous avancerez, plus vous aurez envie de continuer.	

INTERET 85%

Un jeu mignon, beau, gentil. Un scénario original — vraiment original — et une sympathique touche d'humour.

FINAL FIGHT
Pour Mega CD

DEMENT

525 F

Découvrez
chez vous, TOUS les avant
d'une console japonaise ou américa*
Profitez vous aussi de l'overscan (image plein é
et de la véritable rapidité des jeux 16 bit. Une console japon
ou américaine, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus ra
BREF 20% DE PLAISIR EN PLU
Vous possédez une Megadrive française, jouez donc avec le MEGA
*Ne fonctionne que sur les récentes télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU ou
CONSULTEZ-NO

MEGADRIVE / MEGA CD

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de

2490 F — MEGA CD
Livré sans jeu
et avec une alimentation.
COMPATIBLE AVEC LA MEGADRIVE FRANCAISE

2990 F — SEGA CD
Livré avec 6 jeux + 2 disques audios + 1 alimentation. Nécessite la modification de votre console japonaise en version américaine.

1295 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT + GRAND SLAM + 1 Manette, 1 Péritel et une Alimentation

895 F — MEGADRIVE FRA.
Livrée sans jeu,
avec 1 manette,
1 péritel et une alimentation.

895 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée sans jeu,
avec 1 manette,
1 péritel et une alimentation.

995 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT (Donald) + 1 Manette, 1 Péritel et une Alimentation

LES INCONTOURNABLES	
Sonic 2	449
Streets Of Rage 2	449
Ariel La Petite Sirène	449
World Of Illusion	449
Thunder Force 4	449
Tales Spin	449
Cring (Bio Hazard)	429
Crue Ball	449
Ecco Dolphin	449
Chiki Chiki Boy	429
Alien 3	449
Cadash	299
Chuck Rock	449
Predator 2	299

LES CLASSIQUES	
Terminator	449 f
Aquatic Games	449
Atomic Runner	449
Beast Warriors	429
Dahna	449
Double Dragon 2	449
F1 Hero MD	299
Galaxy Force 2	449
Golden Axe 2	449
King Salmon	449
Mickey Mouse	449
Quack Shot	449
Rent A Hero	449
Runark	299
SD Valis	299
Slime World	299
Splatterhouse 2	299
Steel Empire	399
Super Smach TV	449
The Simpsons Bart VS The	
Space Mutant	299
Thunder Fox	429
Thunder Pro Wrestling	299
Wani Wani World	399
Where In Time Is Carmen san Diego	399 f

JEU MEGA CD	
Anet Again	499
Final Fight	499
Joe Montana Football	499
Galaxy Express 999	499
Ernest eavans	399
Wonder Dog	499
Ninja Warriors	499
Thunder Storm FX	499
After Burner III	499
Aleste	499
Road Brasier FX	499
Tonosama No Yabo	499

JEUX SEGA CD	
Important, nous consultez	
Spiderman, Willie Beamish, Chuck Rock, Hook, etc, etc	
A PARAITRE CE MOIS-C	
Super Shinobi 2	449
Elephant Rescuers	449
Doraemon	399
SPLATTERHOUSE 3	449
Toxic Crusaders	499
Golden Axe 3	449
Gods	449
Amazing Tennis	499
Foremans KO Boxing	449

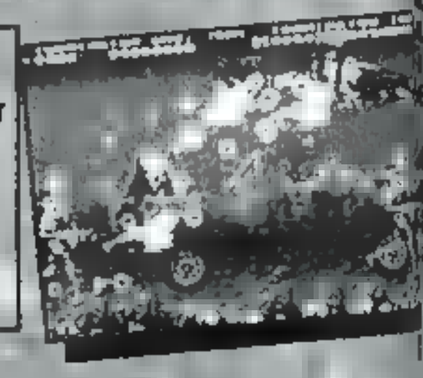
American Gladiators	44
Humans	44
Road Riot 4 Th	44
Sorcerers Kigdom	54
Sylvester & Tweety	44
Micro Machines	44
Ultimate Stuntman	44
Chester Cheetah	39
Doracsos	44
Amazing Saga	44
G-Loc	44

ET BIEN D'AUTRES TITR
N'HESITEZ PAS
A NOUS TELEPHONER

ACCESSOIRES	
Alimentation	199
Câble Péritel	199
Joypad d'origine	129
Mega Pad	129
Dyna One	N.C.
Arcade Power Stick	449 f
Pro 1	N.C.
Pro 2	149 f
Fantastick	299 f

Manette Infrarouge	N.C.
Menacer	599 f
Cartouche "Terminator 2" pour Menacer	449
Power Base Converter	399 f

ADAPTATEUR MEGADRIVE	
Seul	99
Pour l'achat d'un jeu	49
Pour l'achat de 2 jeux	0



GAME GEAR

995F Avec Columns
1290F Avec Sonic et L'alimentation
GAME GEAR

NOUVEAUTES A SORTIR	
RC Grand Prix	295 f
Strider 2	295 f
Super Off Road	295 f
Home Alone	295 f
Ariel La Petite Sirene	295 f
Chakan	295 f
Defenders Of Oasis	295 f

Land Of Illusion	295 f
Lemmings	295 f
Holyfield Boxing	295 f

LES CLASSIQUES	
Tazmania	295 f
Shinobi 2	295 f
Sonic 2	295 f
Streets [illegible] Rage	295 f

Super Monaco GP 2	295
Donald Duck	295
Mickey Mouse	295
Ninja Gaiden	295

ACCESSOIRES	
Accumulateur + Alimentation	349
LOUPE	99

NEO GEO

LOCATION DE JEUX NEO GEO A PARTIR DE 30 F.

Joystick Neo Geo	420 f
Memory Card	199 f
2020 super Baseball	690 f
Alpha Mission 2	690 f
Andros Lunos	1290 f
Baseball Star Pro.	790 f

Baseball Star Pro. 2	1290 f
Blue's Journey	690
Burning Fight	690
Crossed swords	790
Cyber Lip	690
Eight Man	690
Football Frenzy	690
Ghost Pilot	790
Joy Joy Kid	690
King Of monsters	790
King Of Monsters 2	1490 f
League Bowling	690
Mutation Nation	1290 f

Nam 75	690
Ninja Combat	790
Riding Hero	690
Robo Army	690
Sengoku	790
Super Spy	790
Trash Rally	690
Top Players Golf	790
Art Of Fighting	1490 f
View Point	1490 f
Super SideKick	1490 f
Fatal Fury 2	N.C.

NEWS, TELEPHONEZ...

1990F Sans jeu
2490F Avec un jeu
NEO GEO

BRANCHEZ UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

Vous possédez un moniteur Amstrad, connectez une console ou un micro-ordinateur de votre choix avec l'adaptateur "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644 ..... 249 F
Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14 ..... 249 F
Paire d'enceintes pour "A-128" ..... 299 F
Kit complet "A-128 et paire d'enceintes" ..... 499 F

249 F

145 rue de flandre, 75019 Paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. M° Crimée. Ouvert le lundi de 14H00 à 19H00 et du mardi au samedi de 10H30 à 19H00.

ShootAgain La Référence Consoles !!!

SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR UNIVERSEL d'une valeur de 189 F

SUPER MARIO WORLD 199 F Version U.S. sans boîte

LES INCONTOURNABLES

Addams Family	499 f
Amazing Tennis	499 f
Castlevania 4	499 f
Contra 3	499 f
Desert Strike	549 f
Fatal Fury	599 f
Human GP	599 f
Prince Of Persia	399 f
Street Fighter 2	649 f
Super Ghouls'n Ghosts	499 f
Super Mario Kart	549 f
Super NBA Basketball	599 f
Super Star Wars	599 f
Tiny Tonns	549 f
Zelda 3	449 f

LES CLASSIQUES

Acrobat Mission	449 f
Area 88/ Un Squadron	499 f
Bart's Nightmare	499 f
Battle GP	449 f
Dirty Challenger	449 f
Home Alone 2	499 f
Return Of	
Double Dragon	549 f
Romance Of The 3 Kingdoms 2	549 f
RPM Racing	449 f
Spin Dizzy World	499 f
Super Adventure Island	525 f
Super Gachapon World	525 f
Super SD Gundam	549 f
Super Valis	549 f
Syberion	499 f
The Lemmings	499 f
Thunder spirit	449 f
World Championship Boxing	399 f
Xardion	449 f

LES NOUVEAUTES

Wizardry 5	599 f
Royal Conquest	599 f
Super Volleyball 2	549 f
Tiny Toons	549 f
Joe And Mac 2	549 f
Pin Ball Jacky Crash	549 f
Wortris	499 f
Wing Commander	649 f
Magical Quest	549 f
Power Athlete	549 f
Human GP	549 f
Swiv	549 f
Cacom Knight	575 f
Chester Cheath	499 f
Super Linear Ball	575 f
Mystery Circle	575 f
NHLPA Hockey	649 f
Shin Megami Tensai	575 f
Gods	549 f
Gunforce	549 f
Test Drive 2	549 f

A PARRAITRE CE MOIS-CI

Toxic Crusaders	549 f
California Games 2	549 f
Sim Earth	649 f
American Gladiators	549 f
Kawasaki Caribbean	499 f
Hunt Of The Red October	549 f
Harley Humungous Adventure	549 f
Batman Returns	590 f
Doraemon	549 f
F1 GP Part 2	590 f
Equinox	590 f
Utopia	590 f
Aerobiz	549 f
Unchaters Waters	549 f
L'Arme Fatale	549 f
Addams Family 2	590 f
Batman Returns Joker	590 f
Exhaust Heat 2	590 f
Devil's Course	575 f
Super Fam. Stadium 2	549 f
The Fang Of Edo	549 f
2020 Super Baseball	590 f
Super Slap Shot	549 f
NIGEL MANSEL F1 CHALLENGE	*590 f*
Jungle Wars 2	549 f
Super Dunkster	590 f
Dead Dance	590 f
Pounded Zone	590 f
Bio Metal	549 f
DRAGON BALL Z 2	*649 f*
Pop'n Twinbee	590 f
Power Monger	590 f
Super Gator World 2	590 f
Family Dog	549 f
Swamp Thing	499 f
Great Waldo Search	499 f
Rocky & Bullwinkle	499 f
Robosaurus	549 f
Dream TV	549 f
The Blues Brothers	590 f
STAR FOX	649 f
Battletech	590 f
Xak	590 f
Bulls VS Lakers	590 f

ET BIEN D'AUTRES TITRES, N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER...

SUPER NINTENDO US.
Avec Street Fighter 2 1590 f

SUPER FAMICOM

Seul	1690 f
Avec un jeu	1990 f

LES ACCESSOIRES

Capcom Stick Fighter	699 f
Multitap pour 5 joueurs	390 f
Joypad US d'origine	199 f
Câble Péritel	499 f
Alimentation Pour SFC	199 f
Super Scope US	599 f
Hyper Beam, la manette infrarouge Konami	490 f
Rallonge De Manette	199 f

CONSULTEZ NOUS...

ADAPTATEUR UNIVERSEL

Seul	189 f
Pour l'achat d'1 jeu	99 f

SUPER NINTENDO US
1090F Sans jeu
1490F Avec un jeu

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-128 et A-128+ sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Le Game Key et Super Game Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous licence Nintendo. Il sont fabriqués à Hong Kong pour Horelec.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 35 Frs de port pour toute commande de console.
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
Téléphone ..... Date .....

Je joins à ma commande : ❑ un chèque (Envoi prioritaire), ❑ un C.C.P., ❑ un mandat lettre, ❑ Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
	Prend à commander par téléphone	
	Participation au frais de port et d'emballage CRBT (+35 frs)	35 F
C+ 18	MONTANT TOTAL :	

Je possède mé(): Megadrive japonaise ❑, Megadrive française avec ❑, sans ❑ adaptateur de jeu japonais, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Super Nintendo avec ❑, sans ❑ adaptateur de jeu, Neo geo ❑, Autre ❑

ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE CARTOUCHES DE FRANCE !

SHOOT AGAIN

NOUVEAUTE !!!

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez *2 jeux contre 1* et cela sera *gratuit !!!*

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

LES TARIFS :

1 jeu contre 1 :

Super Famicom	100f
Megadrive	80f
Nec Core Grafx	60f
Nintendo N.E.S	50f
Master System	50f
Game Boy	30f

2 jeux contre 1 :
GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande à : "Shoot Again, 145 rue de flandre, 75019 Paris

❑ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
❑ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie des frais de port gratuit.

Je vous donne :
.....
.....
.....
.....

Je desire :
1.er : .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
10.ème : .....

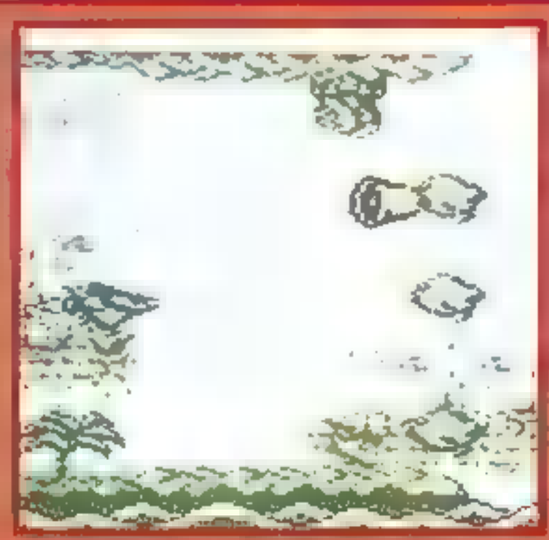
La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Port retour à la charge de notre clientèle.

REVIEW

PARODIUS

Parodius, que les possesseurs de PC Engine ou Super Famicom ont pu découvrir avec bonheur il y a quelques mois, est un jeu d'une richesse inouïe. La version Game Boy qui vous est proposée aujourd'hui est une pure merveille. Partez découvrir au gré de vos humeurs les sept premiers niveaux pleins de fantaisie. Mais impossible d'accéder au huitième si vous n'avez pas enchaîné les premiers à la perfection. Et surtout ne vous étonnez de rien : à travers les mers jusqu'aux statues de l'île de Pâques en passant par des terres volcaniques dont les reliefs rappellent étrangement le Fuji-Yama, vous rencontrerez de drôles de créatures... Ensuite, vous vous perdez dans des labyrinthes de colonnes et de vases antiques ou dans de vastes étendues de bonbons tandis que des clowns agressifs vous attaquent avec des projectiles variés et que des danseuses aussi voluptueuses que Shéhérazade cherchent à vous faire perdre le contrôle de votre console. Pour venir à bout de ces mondes fantastiques, vous disposez de quatre créatures. Chacune possède ses propres particularités et gagne un armement spécifique au fur et à mesure des combats.

MEGA HIT



Une petite cloche au milieu des oisillons ennemis : celle-ci va élever votre score

Une danseuse qui vous réserve une très belle danse du ventre. Mais, danger ! elle est invulnérable et n'hésitera pas à vous écraser de son talon aiguille

Octopus et son ombre : petite arme supplémentaire fort utile pour désintégrer ces drôles de bestioles surgies du sol

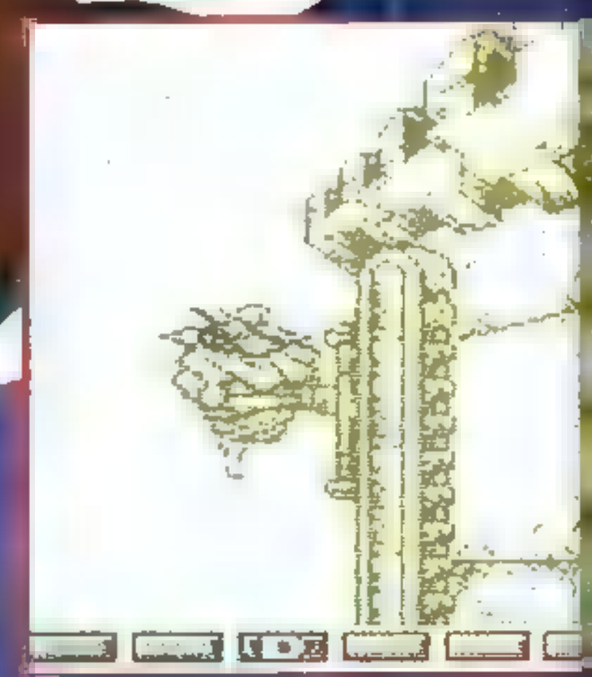
GROIINNNK !

Un boss de fin de niveau absolument inoffensif ! Il suffit de lui tirer patiemment dessus et admirez un peu le résultat... Comique, non ?

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Extraordinaire, fantastique, superbe... et j'en passe. Impossible de trouver le ou les meilleurs qualificatifs pour présenter cette cartouche. Parodius est un des meilleurs jeux que je connaisse pour Game Boy. Plein de fantaisie, il vous entraîne immédiatement dans son univers délirant et bourré d'humour. Les difficultés sont habilement dosées et l'option Continue se révèle indispensable pour poursuivre l'exploration des huit niveaux sans s'arrêter. Un très bon point pour la maniabilité des quatre personnages : tout leur est permis. Un autre pour la bande-son, qui nous change agréablement des compositions insipides trop souvent servies sur console. Aucune excuse ne sera acceptée si vous osez passer à côté d'une cartouche aussi grandiose !



REVIEW

COMMENTAIRE

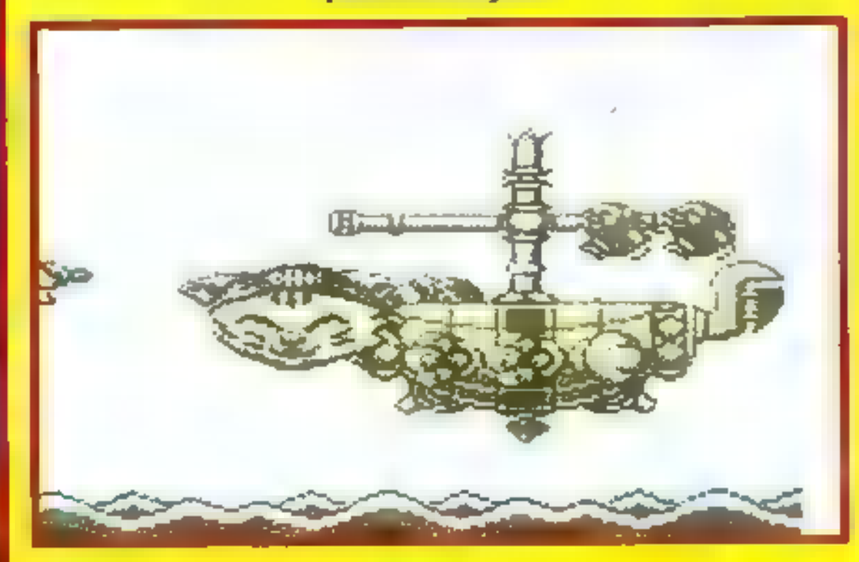
Parodius

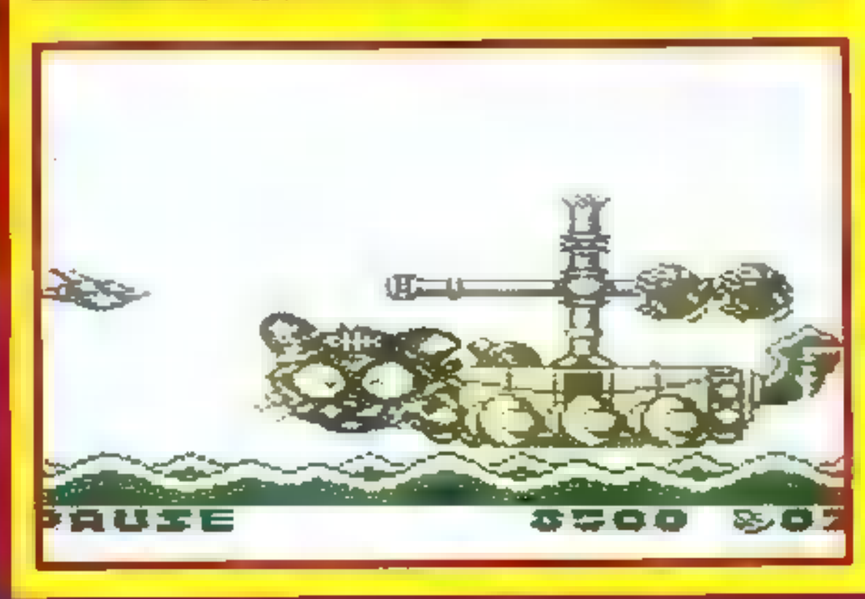
EDITEUR : PALCOM
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 8
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

TOUCHÉ COULÉ!

Ahurissant bateau-chat! Il coule sans plus de façon.





PRESENTATION 72%

Plusieurs écrans d'options pour choisir aussi bien la configuration générale du jeu que le personnage principal.

GRAPHISMES 92%

Les quatre personnages principaux ne se ressemblent en rien, même leurs icônes bonus sont différentes.

ANIMATION 92%

Rien à redire, tout bouge, tout tire...

BANDE-SON [illegible]

Airs connus de variété ou de classique sur fonds de bruitages bien réglés... ou l'inverse!

JOUABILITE 88%

Excellent contrôle des personnages : ils frôlent le décor ou slaloment entre les tirs.

DUREE DE VIE [illegible]

Un jeu difficile, mais tellement passionnante que vous ne quitterez pas avant d'avoir atteint le huitième niveau...

INTERET 92%

Du très, très grand shoot-em up dans un univers fantastiquement drôle.

REVIEW

CASTLEVA
DRACULA'S

MEGA HIT

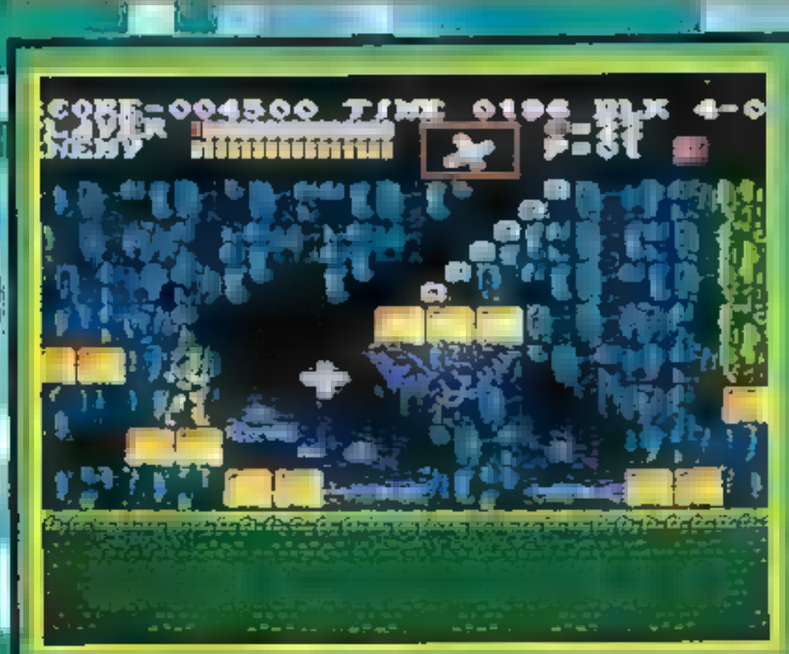
Ce n'est pas parce que Cristopher Belmont est une boule de muscles qu'il a un petit pois dans la tronche... Quand on lui demande d'aller coller une dérouillée à Dracula et à ses sbires, c'est pas une poignée de gousses d'ail, un miroir et un crucifix qu'il met dans son petit cartable, mais une bonne épée, une hache, des boomerangs et, surtout, son fameux fouet à rallonge ! Belmont, c'est un expert... Ça fait déjà trois Castlevania (en comptant le n° 4, sorti sur Super Nintendo) qu'il se farcit du suppôt de Satan à longueur de scrolling, alors vous pensez bien que les morts vivants verdâtres et les chauves-souris enragées, ça le connaît ! L'autre guignol buveur de sang a beau essayer de brouiller les pistes en proposant plusieurs chemins possibles et en entourant son château de marécages, de forêts hantées, de cimetières délabrés ou de baraques en ruine, rien n'arrête le "Monsieur Propre" de la castagne ! Crapauds géants, squelettes, hibous, fantômes, feux follets, méduses... Le bon Cristopher n'épargne personne ! Et les rares monstres de fin de niveau qui osent lui résister, comme la chauve-souris géante ou la statue vivante, finiront en descente de lit ou en litière pour chats ! Du vrai travail de pro ! Moi, à la place de Dracula, je laisserais tout de suite tomber les jeux vidéo et je me reconvertirais dans le cinéma... dans un film de Coppola, par exemple. C'est mieux payé et là, au moins, on est peinard !

DES ARMES A L'ŒIL !

Cristopher ne quitte jamais son fouet (certains vont jusqu'à prétendre qu'il dort avec), mais cela ne l'empêche pas d'utiliser les armes qui sont dissimulées derrière les chandeliers incrustés dans le décor...

Les épées sont les armes les plus efficaces. Vous pouvez les lancer droit sur les mécréants qui ont l'audace de vous provoquer.

Avantage du boomerang : l'effet billette... Le premier passage saigne le monstre, et le second le décapite avant qu'il ne se rétracte.



TIP !

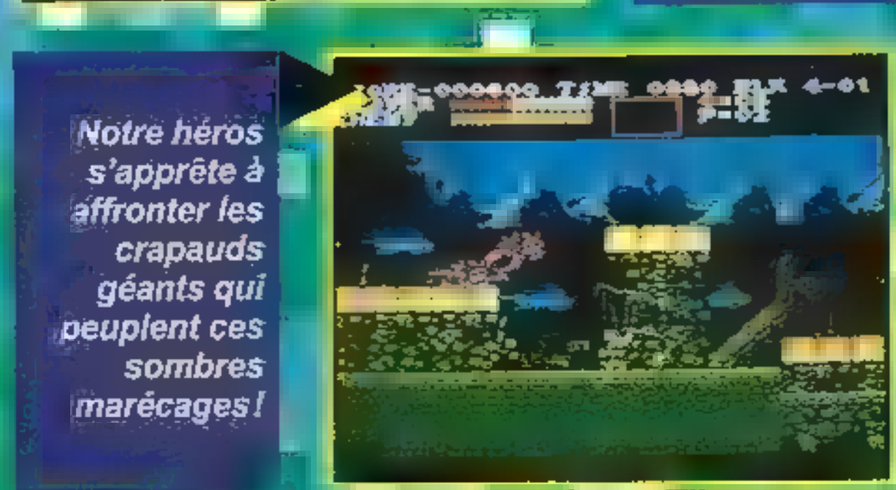
Pour venir à bout des monstres de fin de niveau, le mieux est de se tenir à distance... Utilisez votre fouet s'il est assez long, ou balancez une arme de jet depuis l'autre bout de l'écran (les épées sont les plus maniables et donc les plus efficaces).

COMMENTAIRE

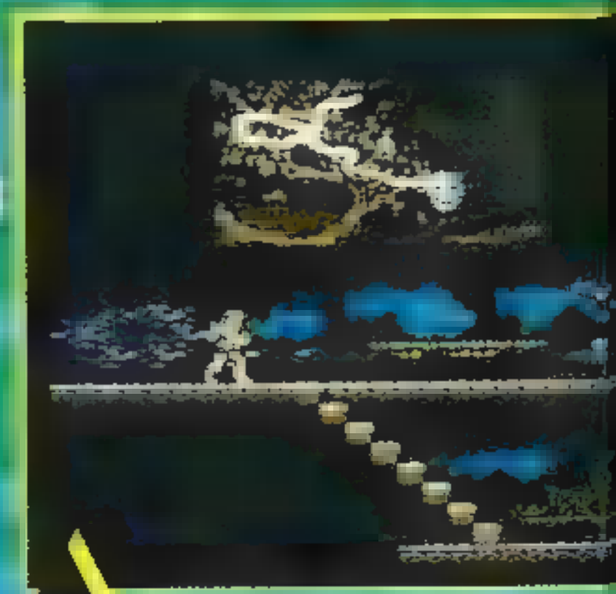
SAM

Si je pouvais, j'aimerais bien comparer ce jeu à Castlevania IV sur Super Nintendo. L'action est quasiment la même, les niveaux se ressemblent, l'animation du sprite est aussi remarquable et l'intérêt est tout aussi élevé. Bien sûr, les graphismes, les musiques et les bruitages sont moins bons : normal, nous sommes sur une NES. Mais il faut tout de même que je vous dise que pour cette machine, c'est du bon boulot, et que je trouve ce soft réellement bien conçu. On s'y accroche vraiment très vite et une fois que vous êtes pris au piège, il n'y a guère moyen de vous en décrocher. Un des quelques bons jeux d'action sur NES. Malgré tout, il vaut mieux voir la version Super Nintendo si vous en avez l'occasion.

certains squelettes tombent en poussière, d'autres se reconstituent quelques secondes après que vous les avez cognés !



Notre héros s'apprête à affronter les crapauds géants qui peuplent ces sombres marécages !



A la fin de chaque niveau, vous devrez choisir entre deux routes différentes pour poursuivre votre quête. Il est ainsi possible de terminer le jeu de plusieurs façons.

NIA III
URSE

Les haches s'envolent (éventuellement au-dessus d'un obstacle) avant d'aller se planter dans la tronche de l'ennemi.

Côté accessoires, le crucifix fait disparaître tous les monstres présents à l'écran, et l'horloge les immobilise pendant un instant.

Aie! Les choses se compliquent... Vous n'êtes plus le seul à savoir manier le fouet!

Ces chouettes ne sont pas prêtes de vous lâcher... Baissez-vous pour éviter leurs attaques!

COMMENTAIRE

HOMER

C'est bien la première fois que je m'amuse autant sur une NES... J'ai même presque préféré Castlevania III à Castlevania IV sur Super Nintendo! D'accord, les graphismes ne sont pas aussi stupéfiants que sur la grosse bêbête, mais ils tiennent tout de même remarquablement la route, et le jeu est d'une simplicité qui me rappelle le bon vieux temps de Conan le Barbare sur Apple IIe (ne cherchez pas, vous n'étiez pas nés!). Dommage qu'on ne puisse pas sauter sur les escaliers ni donner un coup de fouet ailleurs que devant ou derrière soi, mais tout cela vous oblige à faire preuve d'une précision diabolique, ce qui donne encore plus de piquant au jeu. Accompagné de musiques qui "swinguent" et truffé de bonus et de passages secrets en tout genre, Castlevania III est le meilleur jeu que j'aie pu voir sur NES!

UN FOUET À RALLONGE!

Non content d'avoir des muscles ET un cerveau (ce qui n'est pas donné au premier Papin venu), Cristopher semble en plus avoir un don pour le bricolage... Chaque fois qu'il trouve un bout de corde, le bougre s'empresse de le fixer au bout de son fouet de façon à en augmenter la longueur, ce qui lui permet de toucher les monstres à distance. Dans Castlevania IV, Cristopher aura même l'idée d'utiliser son fouet comme une liane pour se balancer au-dessus des précipices (ce qui n'est malheureusement pas le cas dans Castlevania III). Petit Mac Gyver, va!

REVIEW

EDITEUR : KONAMI
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : [illegible]
CONTROLE : BON

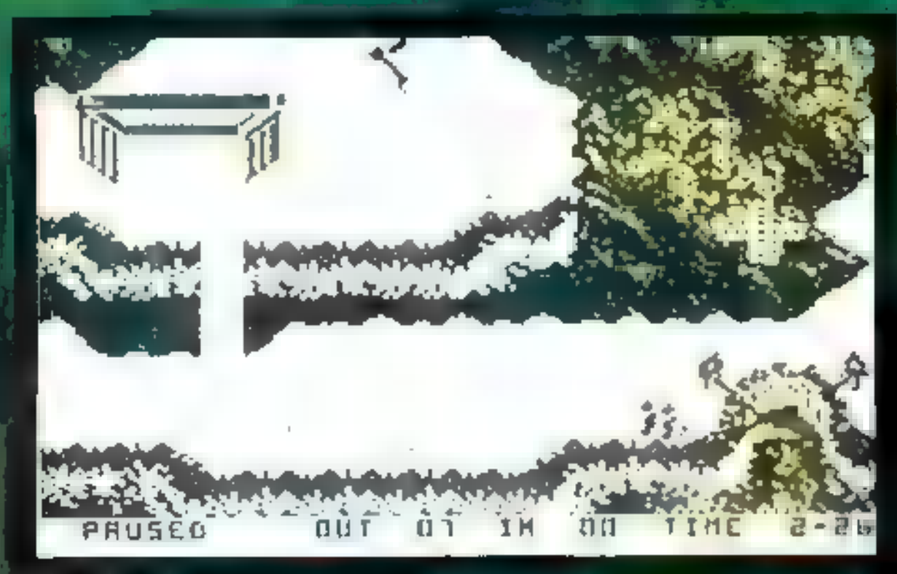
1 JOUEURS — CARTOUCHE

PRESENTATION	**77%**
L'explication du scénario est accompagnée de quelques belles images.	
GRAPHISMES	**92%**
Les décors sont variés et particulièrement réussis.	
ANIMATION	**85%**
Le scrolling de l'écran (parfois sur plusieurs plans) est impeccable et donne une bonne impression de profondeur.	
BANDE-SON	**95%**
Les musiques ne collent pas vraiment à l'ambiance, mais elles sont tellement réussies que ça n'a aucune importance!	
JOUABILITE	**90%**
Le héros répond aux commandes avec une précision remarquable.	
DUREE DE VIE	**85%**
Il est possible de terminer le jeu en empruntant plusieurs chemins qui traversent des niveaux différents!	

INTERET 96%

Castlevania III est un des meilleurs jeux jamais créés sur NES!

LEMMINGS

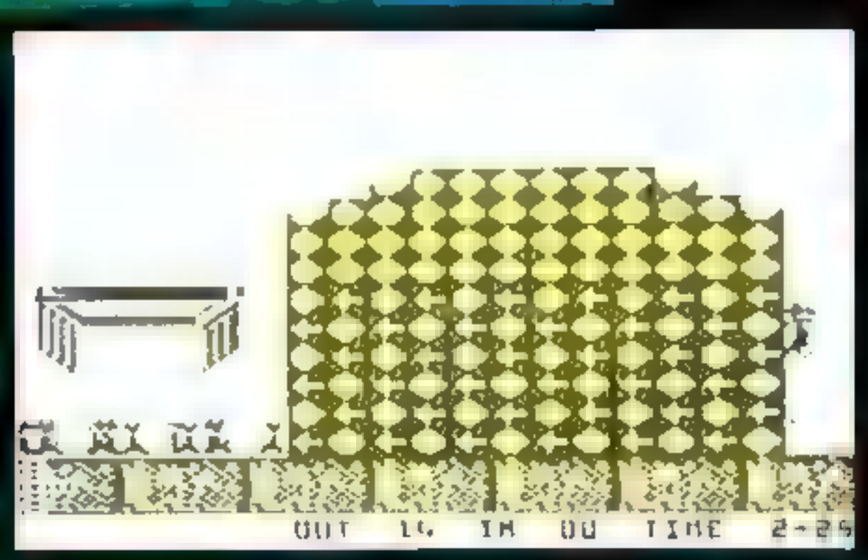


Premier niveau : tout paraît enfantin. Vous avez besoin d'une dizaine de mineurs.

Un indice concernant la montagne : on ne peut creuser sa base du premier coup !

Alerte, alerte ! L'invasion verte atteint ces jours-ci son paroxysme. Non, ne vous précipitez pas, immédiatement après avoir lu ces quelques lignes, dans le plus proche abri antiatomique en prévision de la catastrophe finale, ne demandez pas tout de suite votre billet pour la Lune : les Martiens n'ont pas encore débarqué ! Il s'agit seulement d'un nouvel arrivage de Lemmings ! Ces petites créatures envahissent la Game Boy après avoir sévi ces dernières années sur tous les micros dignes de ce nom, et ces derniers mois sur pratiquement toutes les autres consoles de la création. Faut-il encore vous présenter les Lemmings ? Y aurait-il parmi vous, ô très fidèles lecteurs de ce très grand journal, quelques personnes aux cerveaux aussi ramollis que ceux des Lemmings, et qui ignoreraient encore le but de ce jeu ? Dans ce cas-là, mais uniquement dans celui-là, je renonce à raconter une fois de plus que ce jeu de réflexion consiste à guider les Lemmings à travers des terrains très accidentés, remplis d'obstacles en tous genres jusqu'à la sortie... Et cætera, et cætera... en attendant (sans doute pas longtemps) Lemmings 2.

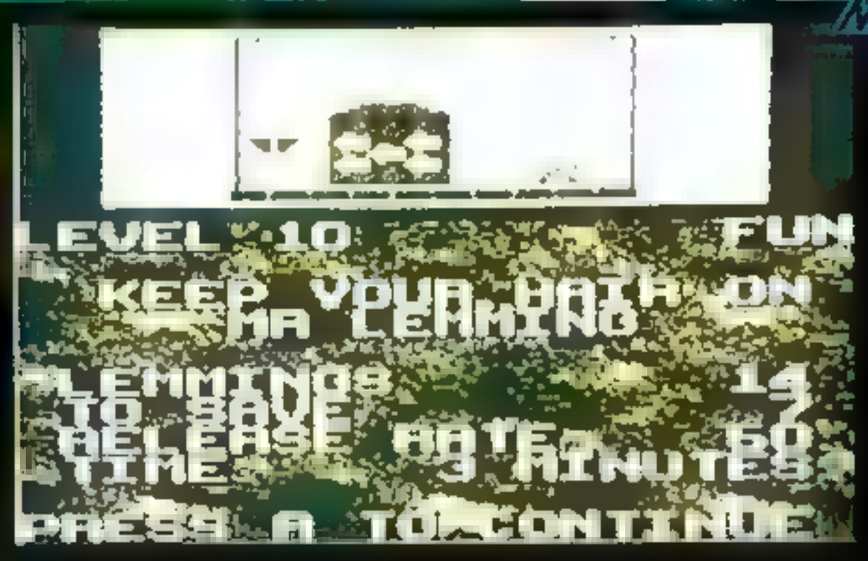
Dans un décor de ruines romaines, quelques "parachutistes" à l'entraînement.



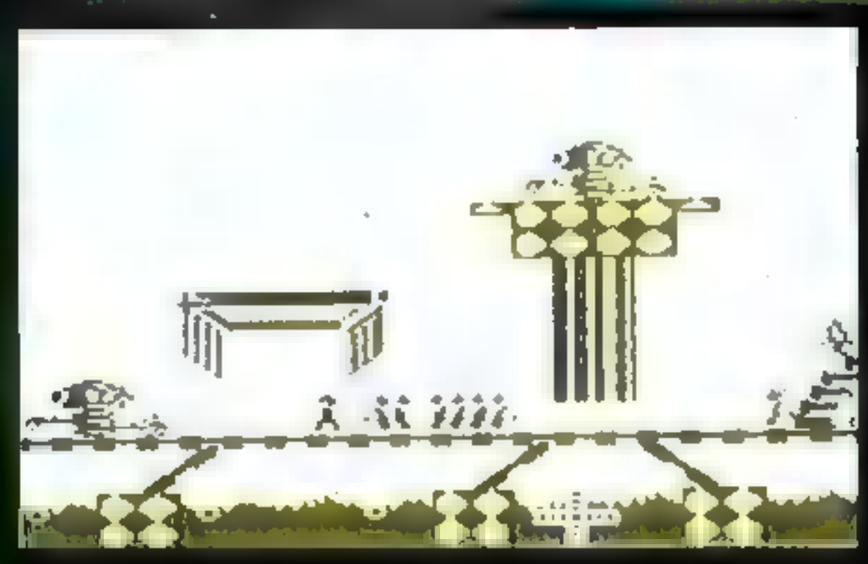
COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Je ne vois pas ce que je pourrais ajouter au concert unanime de louanges qui accompagne l'arrivée de cette valeur sûre, un grand classique du jeu micro, sur vos consoles préférées et, en l'occurrence, sur votre Game Boy. Ce jeu est pratiquement infini : des tableaux différents pour les quatre niveaux de difficulté vous assureront quelques bonnes soirées du style casse-tête chinois. Le temps est toujours calculé au plus juste, et il faut faire très vite et très bien pour sauver la quantité de Lemmings impartie. Mais le jeu en vaut la chandelle. Comme votre écran est petit et les Lemmings très rapides, il n'est pas toujours facile de transformer en mineur ou en athlète, par exemple, le Lemming désiré, ce qui conduit à quelques mauvaises surprises, surtout à vos débuts. Mais un peu de pratique vous rendra rapidement expert en sélection de Lemmings. Une cartouche sans équivalent dans la ludothèque déjà bien fournie de la Game Boy que vous vous devez de ne rater à aucun prix.



Troisième niveau de difficulté, premier tableau : les choses se corsent. Quatorze Lemmings, dont treize à sauver en trois minutes. L'écran de statut vous renseigne sur les actions possibles : le choix est diversifié mais limité pour chacune, ce qui ne laisse pas une grande marge d'erreur.



Il suffit d'un bloqueur pour contrer le robot dévoreur de Lemmings et d'un enfonceur de paroi pour mener la troupe vers son salut.

MICRO KID'S

PSYGNOSIS PRIX : C

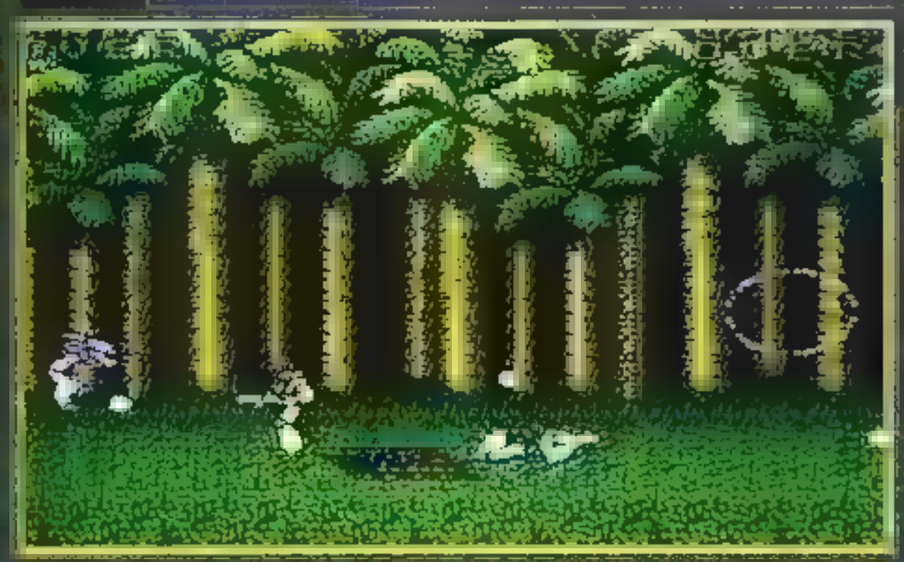
APPRECIATION

PRESENTATION	82%
Un large choix d'options.	
GRAPHISMES	88%
Décors agréablement variés et difficiles !	
ANIMATION	92%
Vitesse ahurissante, l'écran grouille de créatures.	
BANDE-SON	84%
Agréable pour la réflexion et détendre les nerfs.	
JOUABILITE	86%
Un grand curseur pour de petites bêtes. Pas évident.	
DUREE DE VIE	98%
Garantie, tout change selon les niveaux de difficulté.	
INTERET	92%
Doit figurer dans toute ludothèque digne de ce nom.	

1 JOUEURS

CARTOUCHE

REVIEW



La jungle inhospitalière: les palmiers cachent des mutants qui se jettent sur vous par surprise. Les réflexes jouent au maximum.

Après Probotector, voici Probotector II : autrement dit, l'éternel retour des extraterrestres, thème inépuisable des créateurs de jeux vidéo, au point que ceux-ci en perdent souvent toute originalité. Les deux robots de combat RD008 et RC011 débarquent en Amérique du Sud pour tenter de délivrer les troupes du général Hal tombées, semble-t-il, aux mains des aliens. La progression vers leur quartier général se fera en huit étapes: guerre dans la jungle, exploration de la base souterraine extraterrestre, encerclement de celle-ci avant de tenter d'y pénétrer. Ce shoot'em up alterne les séquences à défilements horizontal et vertical, combinant les vues latérales et aériennes. Chaque niveau est truffé d'ennemis cauchemardesques, mais aussi de canons et armes diverses à faire sauter. Pour vous aider, vous pouvez augmenter votre armement grâce à des bonus spéciaux, gagnant parfois quelques gadgets utiles au meilleur des soldats, bouclier d'invincibilité temporaire ou vie supplémentaire. Gadgets bienvenus car, avec seulement trois vies (au premier coup, vous tombez raide mort) et trois options Continue, la bataille s'annonce rude, très rude.

PROBOTECTOR II

RETURN of the EVIL FORCE

LE PLEIN DE LASER SIOUPLAIT !

Au cœur de la base ennemie. Entre deux combats, apparaissent quelques bonus bienvenus. Faites le plein des armes les plus puissantes, le laser, par exemple, vous en aurez besoin contre ce char.

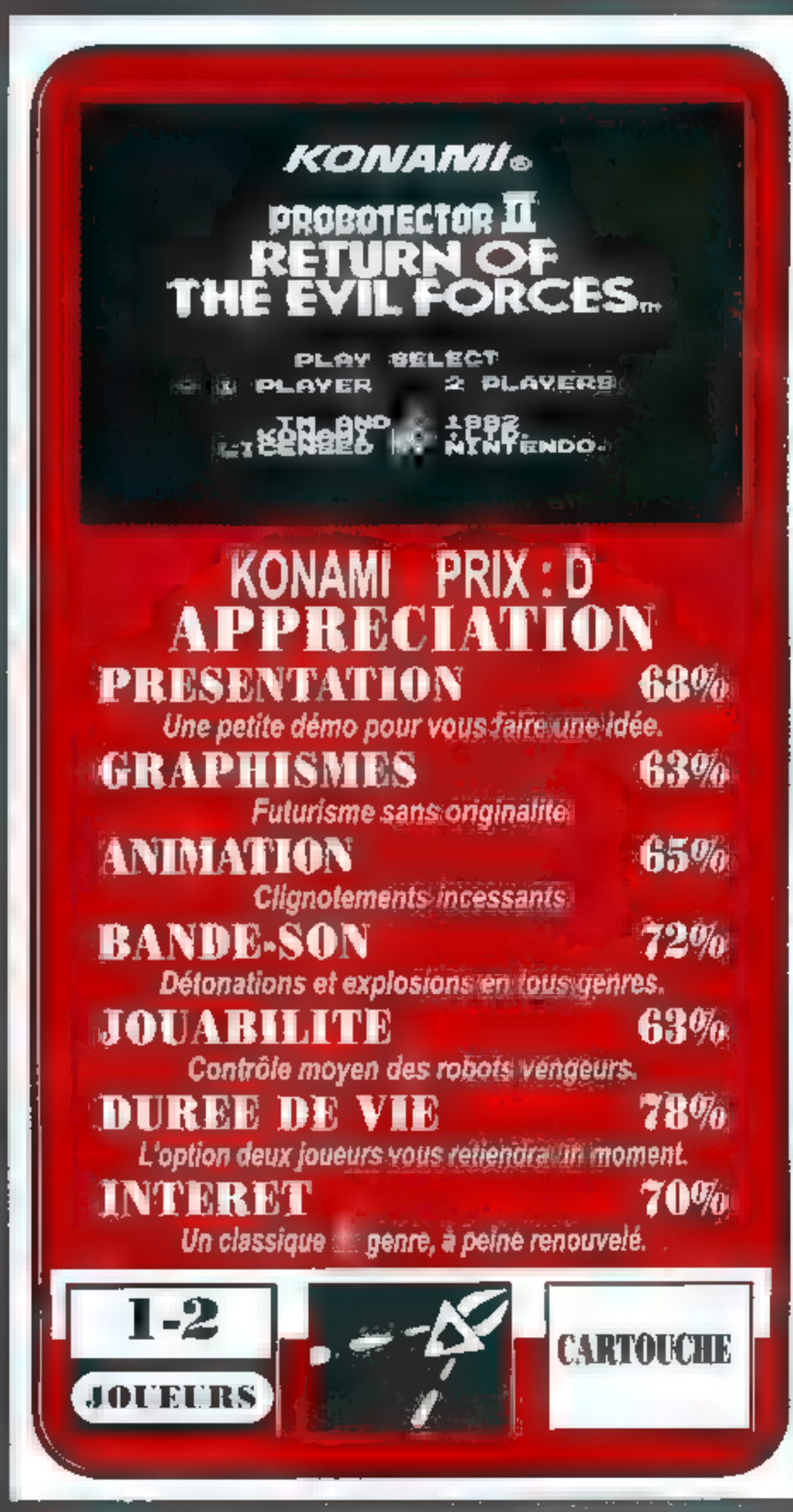
COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Le seul intérêt de ce shoot'em up assez classique réside dans l'option pour deux joueurs, lesquels combattent l'ennemi ensemble dans le style commando futuriste. Sinon, cette cartouche n'apparaît pas particulièrement novatrice dans le domaine de la castagne absolue. L'animation, sans cesse agitée de clignotements, est loin d'être irréprochable. Quant aux bonus, il est difficile de faire un choix judicieux dans la mesure où ils se ressemblent tous extérieurement (un insigne d'aigle): il devient presque impossible, dans le feu de l'action, de prendre le temps de déchiffrer la lettre inscrite dessus, à moins de courir à une mort certaine. On a déjà vu beaucoup mieux sur NES, heureusement!

▲ *Débarquement!*

Dans le feu de l'action! Comme dans toute équipe qui se respecte, chaque robot progresse en fonction des prouesses de l'autre.



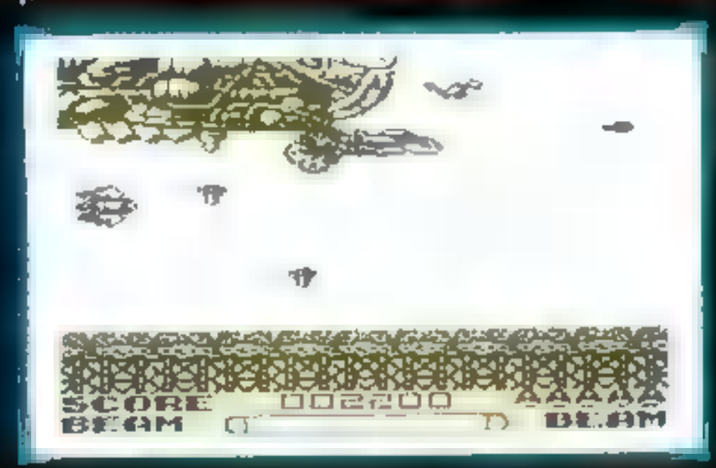
REVIEW

R-TYPE II

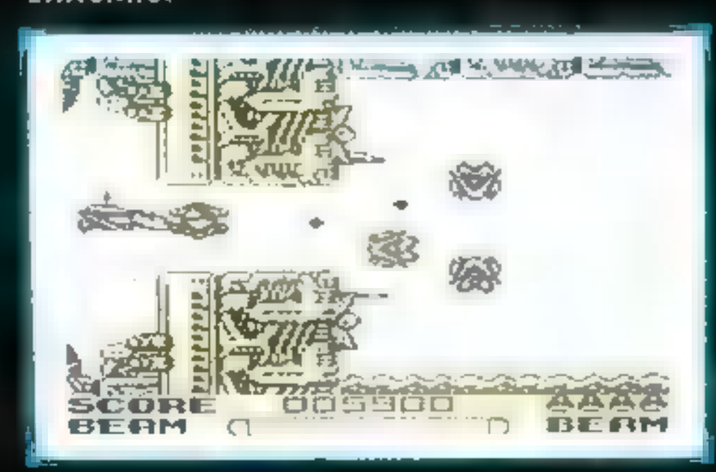
A l'assaut des extraterrestres de l'empire Bydo avec ce nouveau shoot'em up soigneusement concocté pour tous ceux qui ne craignent pas les situations périlleuses! Le vaisseau R-9 dont vous prenez les commandes pour cette mission très dangereuse est doté des meilleures armes. Rapide, maniable, il se faufile hardiment jusqu'aux confins de l'espace. Mais il semble vraiment tout petit sur l'écran de votre console préférée, comparé aux mutants en tout genre qui se précipitent à votre rencontre. Un accueil plutôt musclé, mais aussi plutôt sympathique par rapport à celui que vous réservent les cinq boss de fin de niveau, les plus puissants qui puissent se trouver dans ces régions lointaines.

UNE ARME SURPUISSANTE

Dès que vous l'aurez à votre disposition, cette nacelle d'énergie se révélera l'alliée plus sûre pour votre mission. A vrai dire, vous ne pouvez absolument rien faire sans elle, car c'est l'arme plus puissante contre les mutants.



Vous pouvez arrimer la nacelle à l'avant ou à l'arrière et utiliser ses mitrailleuses, moins de vous en servir comme projectile en lançant contre vos ennemis.



NACELLE THERMOLACTYL!

Protégé par la nacelle, votre vaisseau R-9 progresse rapidement. Et lorsque les mutants font leur apparition, ses mitrailleuses sont bien plus efficaces que les vôtres.

Grand danger! Les mutants surgissent de partout!

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Certes, je ne suis pas réputée pour adorer les shoot'em up, mais je fais toujours preuve d'une grande honnêteté lorsqu'il s'agit de vous rendre compte de cartouches de ce genre. Conclusion du jour: R-Type II se présente comme une très bonne cartouche, alliant à la perfection les graphismes soignés des extraterrestres à la fluidité d'un superbe scrolling multidirectionnel. Même si le jeu est plutôt difficile, l'option Continue vous permettra de vous faire la main de façon à obtenir une conduite irréprochable de votre vaisseau. Alors, bondissez sur les commandes et ne faites pas trop de cauchemars après quelques rencontres inquiétantes!

IREM PRIX : C

APPRECIATION

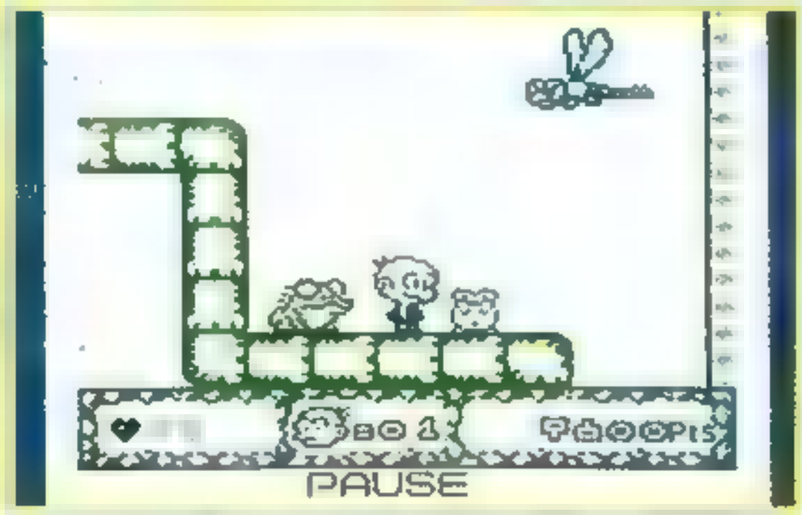
PRESENTATION	**70%**
Une courte introduction, puis l'aventure commence.	
GRAPHISMES	**82%**
Vaisseaux mutants extrêmement soignés.	
ANIMATION	**84%**
Scrolling multidirectionnel rapide.	
BANDE-SON	**72%**
Tout à fait honorable pour ce genre de jeu.	
JOUABILITE	**65%**
Entraînement nécessaire pour maîtriser vaisseau.	
DUREE DE VIE	**65%**
Obstacles sérieux et ennemis agressifs garantis.	
INTERET	**72%**
Un bon shoot'em up, aventure suspense garantis.	

1 JOUEURS

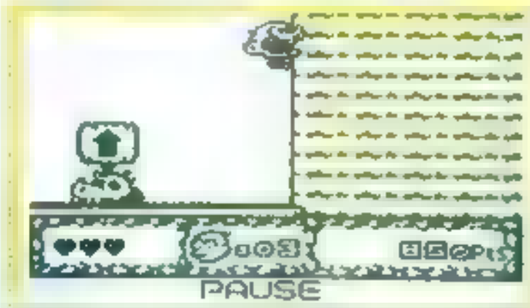
CARTOUCHE

REVIEW

La mascotte de NEC change de nom en s'expatriant chez le concurrent, Nintendo. PC Kid devient BC Kid. Mais le héros garde les mêmes caractéristiques. Ce bébé préhistorique se sert de sa tête pour foncer dans ■ tas. Crâne en avant, il traverse le pays des dinosaures pour rejoindre la princesse de la Lune. Six mondes à explorer: les cascades, les montagnes, les volcans, les grottes, les forêts... Si Bithécanthropus, autre nom de BC Kid, vivait à notre époque, il ferait partie de la grande famille des présentateurs TV. Foucault et Sabatier, avec leurs sourires carnassiers, n'ont rien inventé. L'enfant des cavernes dispose d'une mâchoire proéminante sur laquelle sont plantées des dents aussi longues que celles du premier candidat à l'élection présidentielle venu. BC Kid, qui n'est candidat sur aucune liste, se sert pourtant de ses dents pour escalader des falaises! Mais le coup de boule reste l'arme principale de notre bondissant gamin. Du simple coup au saut dans les airs avec retombée sur la tête, rien ne lui résiste. Et si, par malheur, il trouve sur sa route un piment mexicain, c'est la crise assurée. Sa colère est digne d'une éruption volcanique. Sa force est décuplée pendant quelques secondes. Si BC Kid utilise sa tête comme massue, il s'en sert aussi pour trouver des cavernes secrètes et des plates-formes aériennes.



MACHOIRE D'ACIER
Pour atteindre les plates-formes les plus hautes, BC Kid s'agrippe avec ses dents aux tuyaux ou aux différentes parois. Ce bambin mord la vie à pleines dents!



Le regard qui tue: à mon avis, ce n'est pas le moment de lui chercher des poux sur ■ tête.

L'une de ses armes les plus redoutables est le coup de boule sauté. Il se jette dans les airs et retombe en piqué vers le sol, la tête la première. Un véritable boulet de canon.

COMMENTAIRE

AXEL

C'est avec une certaine émotion que j'ai retrouvé les tribulations du bébé Bithécanthropus sur la portable Nintendo. Tout l'intérêt de cette cartouche repose sur les compétences de l'adorable cogneur. Ses coups de boule sont devenus aussi légendaires que les glissades hypersoniques de Sonic, le corps télescopique de Robocod, le Yoshi de Mario ou ■ barbe à papa! Fort de ce crâne en béton et de ses dents en acier, il a conquis toute une génération de joueurs NEC, et ce n'est pas fini. Il vit une seconde jeunesse. Du point de vue de ■ réalisation, c'est du tout bon. La jouabilité est parfaite, et l'animation ne souffre d'aucune lenteur. Un nouveau méga-hit pour la Game Boy.

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

SUR France 3

Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en co

UR FRANCE 3

CONSOLES +

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos,et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :
Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : ..... ☎.....
Machine : .....

oration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

EN DIRECT D

Jacques Berthier, directeur commercial de WDK S.A.-Groupe Sega, importe et distribue des jeux d'arcade et des flippers dans toute la France. Réaliste, il juge l'influence des consoles sur les salles de jeu et donne son avis sur la possibilité d'une "arcade à domicile".

Fini les cartes Jamma aux prix inaccessibles, vous trouverez dans la rubrique "Arcade" une sélection de titres anciens — mais toujours d'actualité — à des prix raisonnables. Et pour faire le point sur le marché de l'arcade, nous vous donnons l'avis d'un professionnel des jeux vidéo.

Consoles +: Comment se porte le marché des jeux d'arcade actuellement?

Jacques Berthier: Les cartes logiques, que l'on nomme aussi les cartes Jamma (c'est en fait un standard), subissent une récession. Les consoles familiales sont les principales responsables: avec une machine comme la Super Nintendo, par exemple, le client préfère rester chez lui. Certains fabricants, comme Jaleco, délaissent les jeux d'arcade et développent de plus en plus sur consoles. D'autres, et Sega en fait partie, continuent à developper sur les deux fronts car ces sociétés sont aussi des exploitants de salles d'arcade (au Japon surtout NDLR).

C+: Quelles en sont les conséquences?

JB: Depuis quelques années, les gens manifestent un regain d'intérêt pour les flippers et les machines dédiées connaissent un succès considérable.

C+: Qu'est-ce qu'une machine dédiée?

JB: On appelle machine dédiée tous les jeux d'arcade qui comportent des éléments spécifiques et qui ne peuvent être dissociés de leurs meubles d'origine. Cela inclut, entre autres, les courses de voitures et certains jeux de tir, comme Operation Wolf.

C+:Le marché de l'arcade est-il important en France?

JB: A titre d'exemple, il faut savoir qu'on estime avoir vendu en France une centaine de Virtua Racing, la dernière course de voitures en réalité virtuelle de Sega. Chaque machine coûte 140 000 F (ttc).

C+: Quel est le meilleur jeu de l'année 92?

JB: Street Fighter II, suivi de près par Mortal Kombat, SFII et Lethal Enforcer.

C+: Existe-t-il un moyen d'acheter des cartes Jamma d'occasion? Comment détermine-t-on le prix d'une carte?

JB: Le prix d'une carte varie selon l'ancienneté et la popularité du jeu. Certains jeux, comme Pac Man, restent présents dans les salles d'arcade et, par conséquent, valent plus cher. Il n'existe pas à ma connaissance de moyen d'acheter des cartes d'occasion.

C+: Maintenant, il est possible de jouer chez soi grâce à des lecteurs permettant de jouer avec les cartes Jamma. Y voyez-vous un nouveau débouché pour des distributeurs comme WDK?

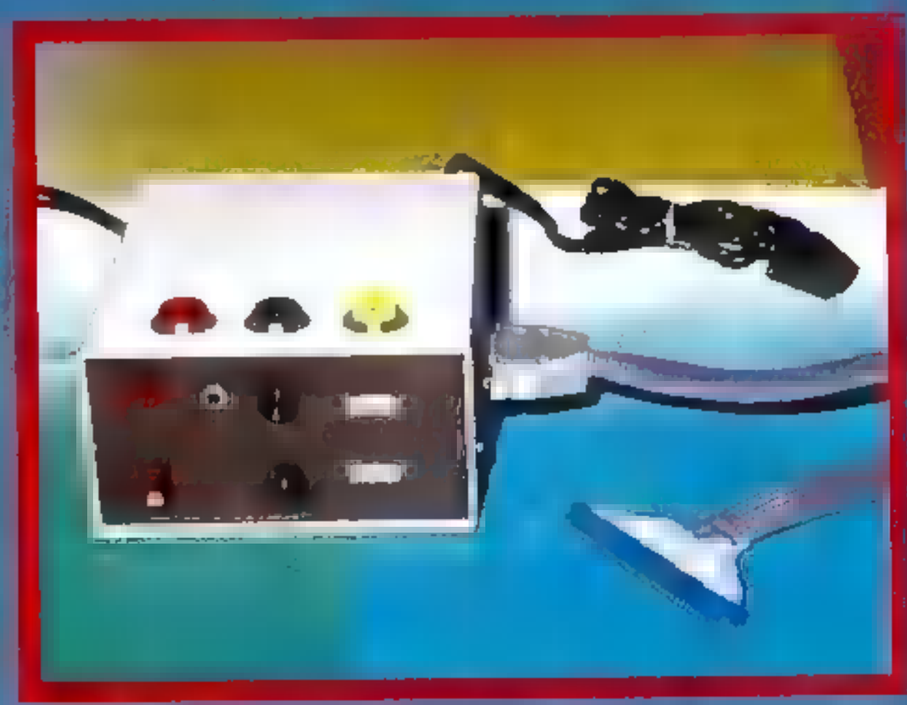
JB: Oui et non! Cela va sûrement redonner un second souffle aux cartes logiques, et jouer à domicile peut inciter les gens à aller dans les salles d'arcade pour les dernières nouveautés. Maintenant, des compagnies comme WDK n'ont pas l'infrastructure nécessaire pour vendre des cartes Jamma à l'unité. Nous recevons un nombre important d'appels de particuliers qui veulent acheter des jeux au détail. Pour l'instant, nous satisfaisons ces demandes mais ce n'est pas notre rôle. Des magasins spécialisés devraient essayer de répondre à la demande de ces clients potentiels.

C+: Est-ce un appel que vous lancez?

JB: En quelque sorte! Il faut savoir qu'il existe une logithèque de plus de 1 200 titres en cartes Jamma. Je ne pense pas qu'une console puisse se vanter d'en avoir autant. Des jeux anciens peuvent être achetés à des prix raisonnables et, en créant un système d'échanges, par exemple, les magasins peuvent proposer des jeux d'arcade à tous les prix.

C+: On peut dire qu'aujourd'hui, il existe une grande demande de [redacted] part des particuliers concernant les cartes Jamma. Il est désormais possible d'acheter les machines pour jouer chez soi et [redacted] existe une logithèque importante. En somme, il suffirait qu'un magasin se lance pour amorcer un nouveau marché?

JB: Tout à fait! WDK avait lancé il y a deux ans une opération avec [redacted] magasin Shoot Again pour vendre une vraie borne d'arcade. Cela avait connu un petit succès à l'époque. Aujourd'hui, les magasins possèdent tous les éléments pour vendre des jeux d'arcade aux particuliers. Bon nombre de passionnés aimeraient retrouver les jeux d'arcade chez eux à un prix raisonnable, je pense qu'il est temps de les satisfaire.



Actuellement en rupture de stock, l'Arcade Machine [redacted] le lecteur de cartes Jamma le plus adapté au marché français. Utilisant des joysticks Neo Geo ce modèle fait l'objet d'améliorations constantes pour répondre aux besoins des joueurs. L'arcade Machine devrait de nouveau être disponible courant mars.

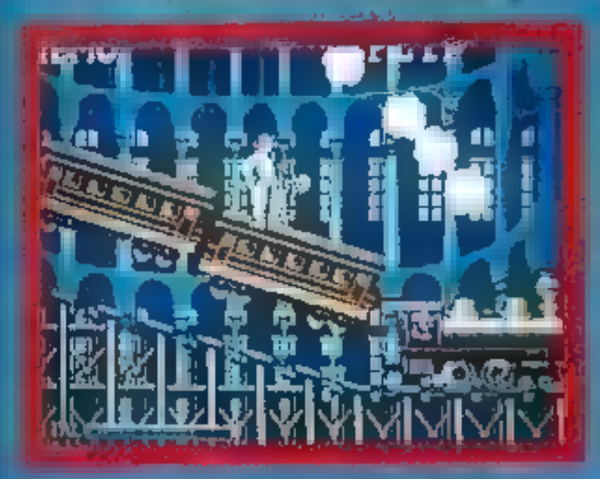
Directeur commercial de WDK S.A. groupe Sega, Jacques Berthier fait partager aux lecteurs de Consoles + son expérience des cartes Jamma.

En oui, c'est bien Sonic qui surveille les locaux de WDK. Depuis mars 92, la mascotte de Sega est devenue une pro de l'arcade.

LITTLE NEMO

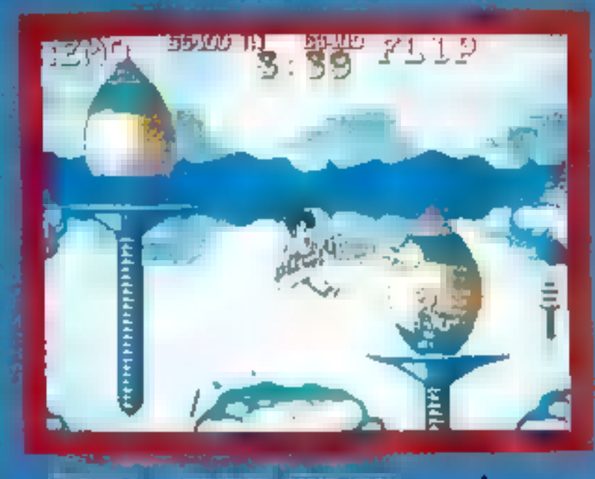
EDITEUR CAPCOM

PRIX 900 F

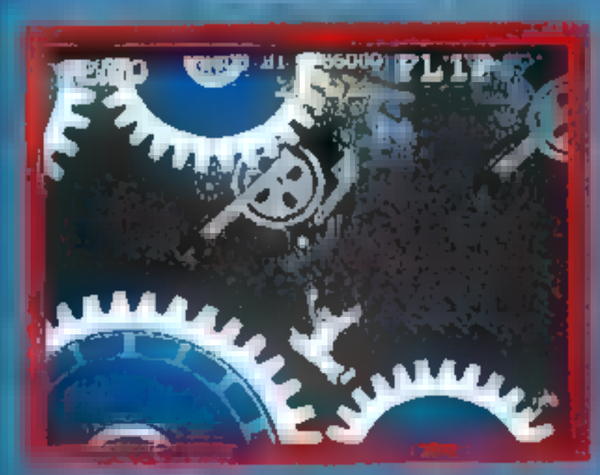


Sur le toit de ce train-jouet, vous allez vous payer le voyage de votre vie. Attention aux pylônes, sinon vous allez vous retrouver sur le rail.

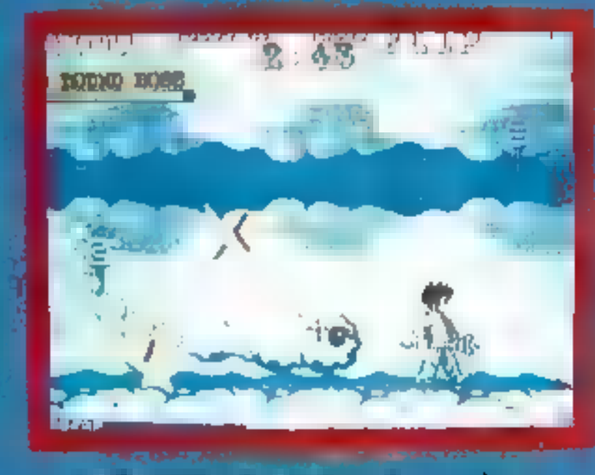
Dans un style très onirique, Little Nemo est un jeu d'action qui plaira surtout aux plus jeunes d'entre vous. Assez facile, très beau et simple à maîtriser, il vous emmènera dans des aventures plus folles les unes que les autres. A cheval sur un train électrique ou encore à bord de son lit volant, le jeune Nemo, dans son beau pyjama de soie, combat des jouets qui ont pris vie et qui lui sont hostiles. Son bâton magique crée des décharges d'électricité efficaces, un système de bonus lui permettant d'augmenter la puissance de son arme. A travers sept niveaux aux décors variés et superbes, Nemo livre bataille aux forces du Mal. Bien qu'il soit basé, comme tous les beat-them-all, sur un principe de destruction, Little Nemo n'est pas un jeu violent ou sanglant. Les ennemis sont tous des jouets ou des créatures à l'apparence inoffensive et le héros n'a rien à voir avec le stéréotype du gros musclé décérébré. Il règne une ambiance très amusante, accentuée par des graphismes au style proche des dessins animés Disney. Ce jeu est tout indiqué pour les jeunes joueurs qui s'identifieront tout à fait au jeune Nemo. Il n'est pas trop difficile (toutefois la difficulté peut être réglée) et la réalisation technique est impeccable. Outre son bâton magique, Nemo est capable de lancer les objets (caisses, tonneau, vis géante) qu'il trouve sur sa route et de grimper aux cordes et aux piliers de terre. En fait, Little Nemo se démarque nettement des autres beat-them-all, il veut avant tout divertir et non exacerber les pulsions destructrices des joueurs, preuve qu'on n'a pas besoin d'hémoglobine à haute dose pour faire un jeu qui marche.



Nemo est loin d'avoir les pieds sur terre. Ce niveau dans les airs est de toute beauté. Notez qu'il est possible de grimper le long de ces hochets.



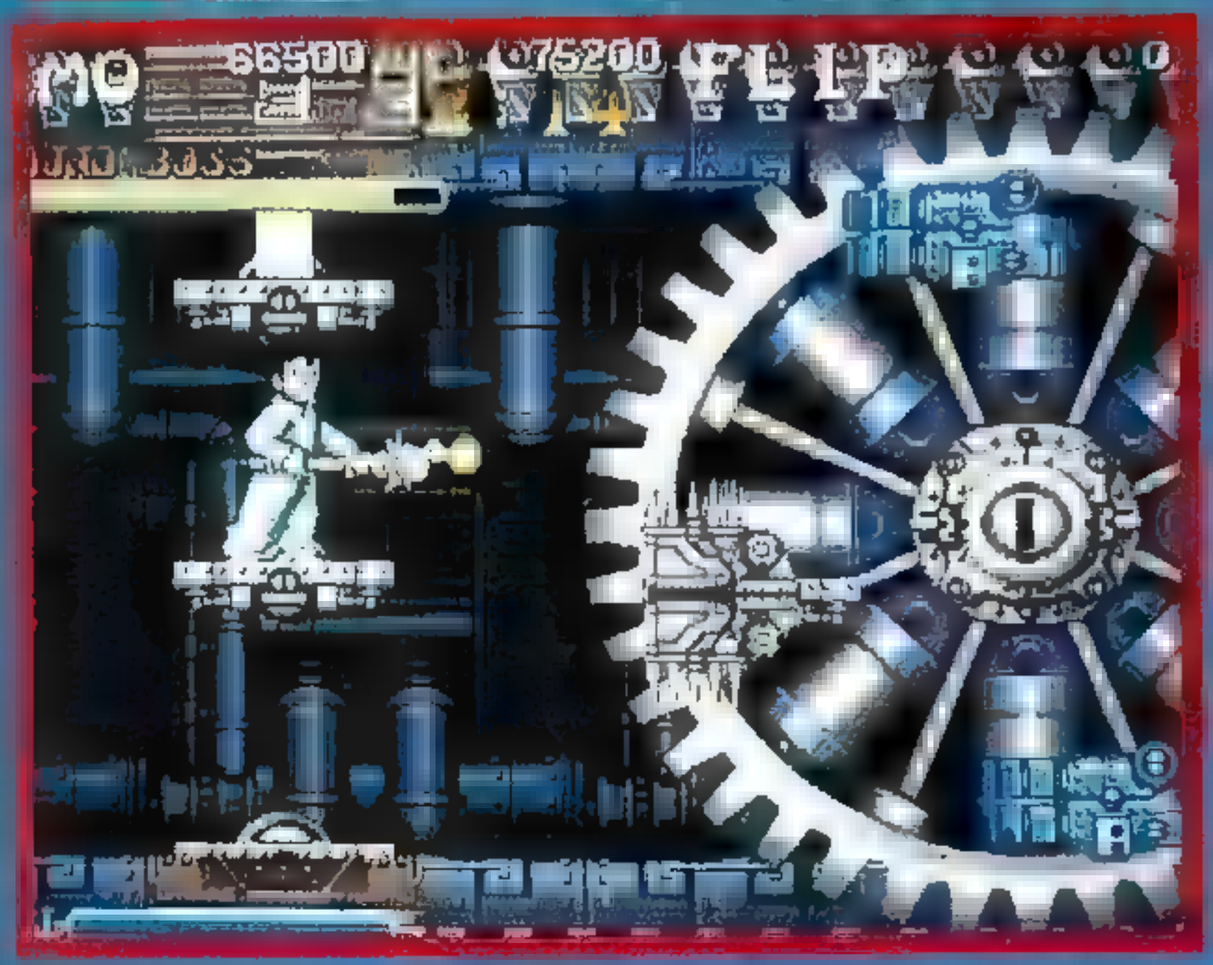
Même en faisant le grand écart, le petit Nemo est en mauvaise posture. Il faut avoir le pied léger.

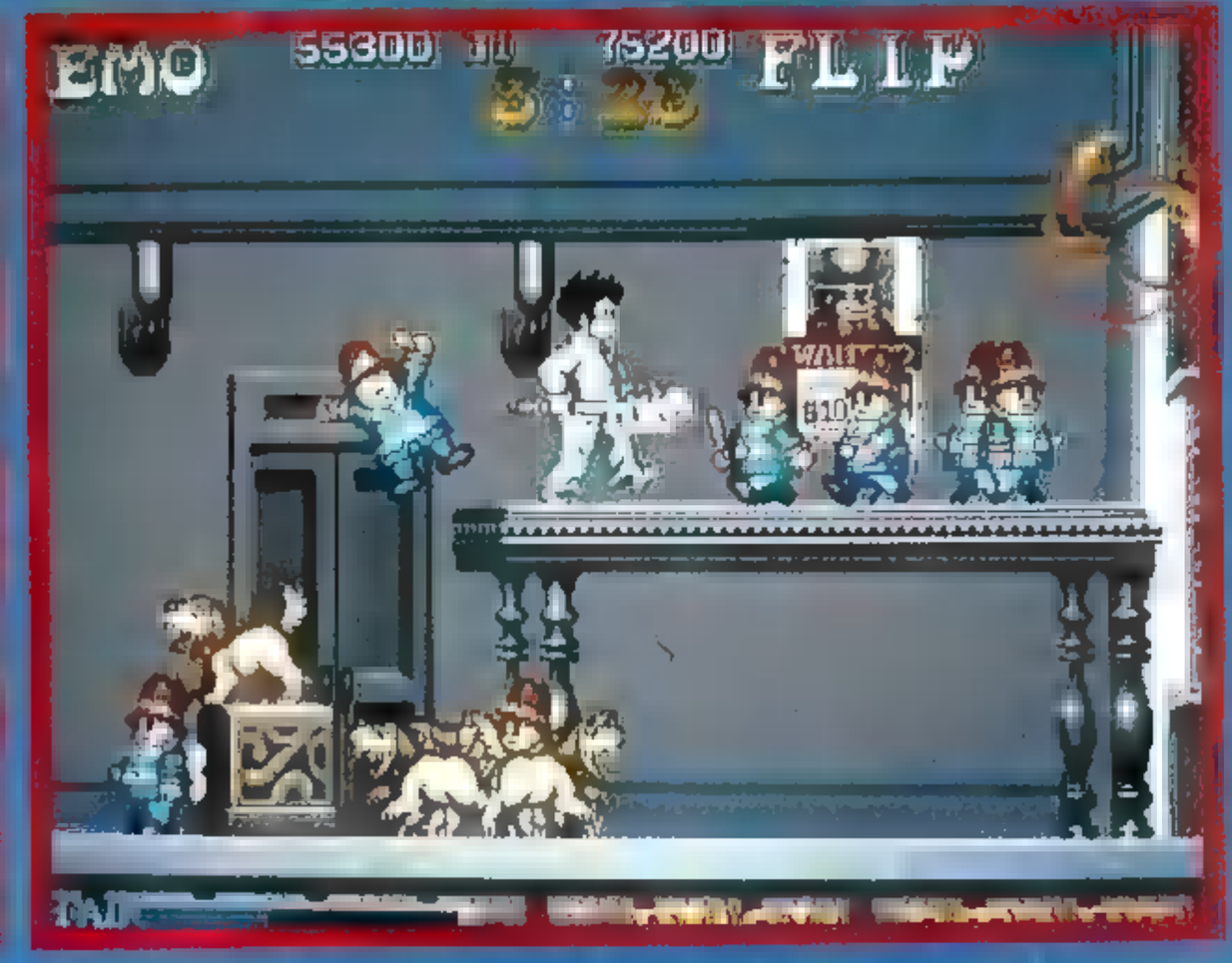


Si Nemo ne fait pas quelque chose, l'expression "avoir la tête dans les nuages" prendra tout son sens.

Contre cette roue, vous aurez besoin de tout ce qui se trouve à portée de main pour le lancer sur ce boss.

Ces policiers en miniature vont payer pour tous ceux qui vous ont mis des P.-V. Allez-y de bon cœur.





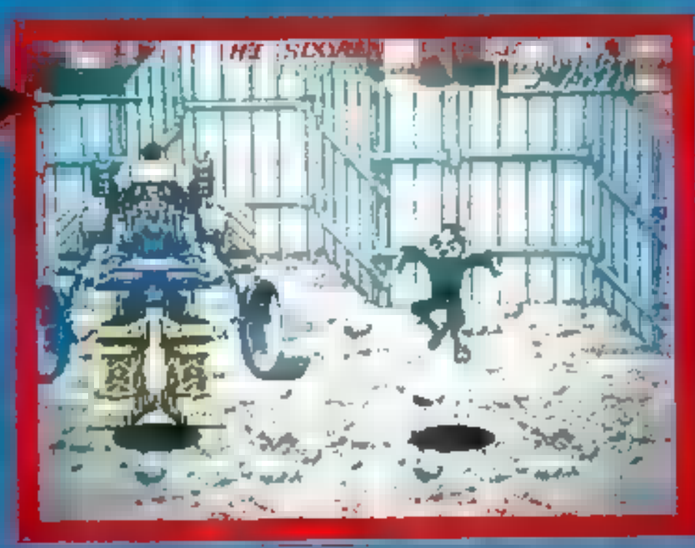
EN DIRECT D

NINJA KIDS

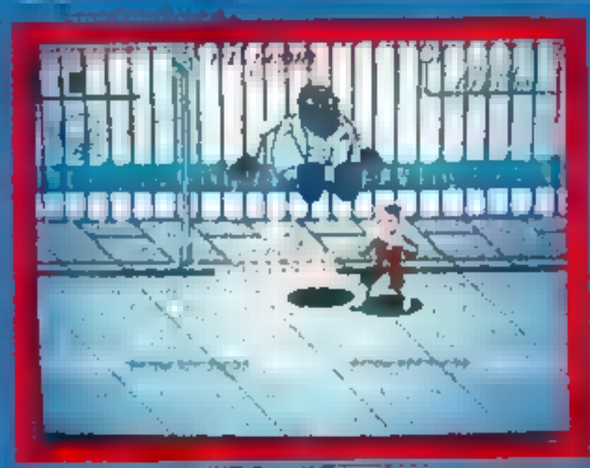
EDITEUR TAITO

PRIX 1.400 F

Attention! voici encore un beat-them-all à ■ sauce ninja. Apparemment, chez les éditeurs, "ninja" doit être un nouveau synonyme de "gros sous". Fort heureusement, les ninjas sont ici traités d'une manière humoristique, ce qui change un peu des brutes sanguinaires habituelles. Les ninjas kids sont des créatures mi-humaines, mi-poupées, rompues aux arts martiaux. Chacun de ces quatre compères (malheureusement, vous ne pourrez jouer à quatre simultanément qu'avec quatre manettes) se distingue par ■ maîtrise d'une arme particulière. Le sabre est fort efficace pour le corps à corps, ainsi que ■ tonfa et le kusarigama. Les shurikens ne font pas autant de dommages mais c'est ■ seule arme qui permette d'éliminer les ennemis à distance. Il faut donc choisir avec discernement votre personnage car certains sont plus forts que d'autres. En mode un joueur uniquement...



Voici un boss pour le moins ridicule. Toutefois mieux vaut rester à l'écart de ces pinces pointues.



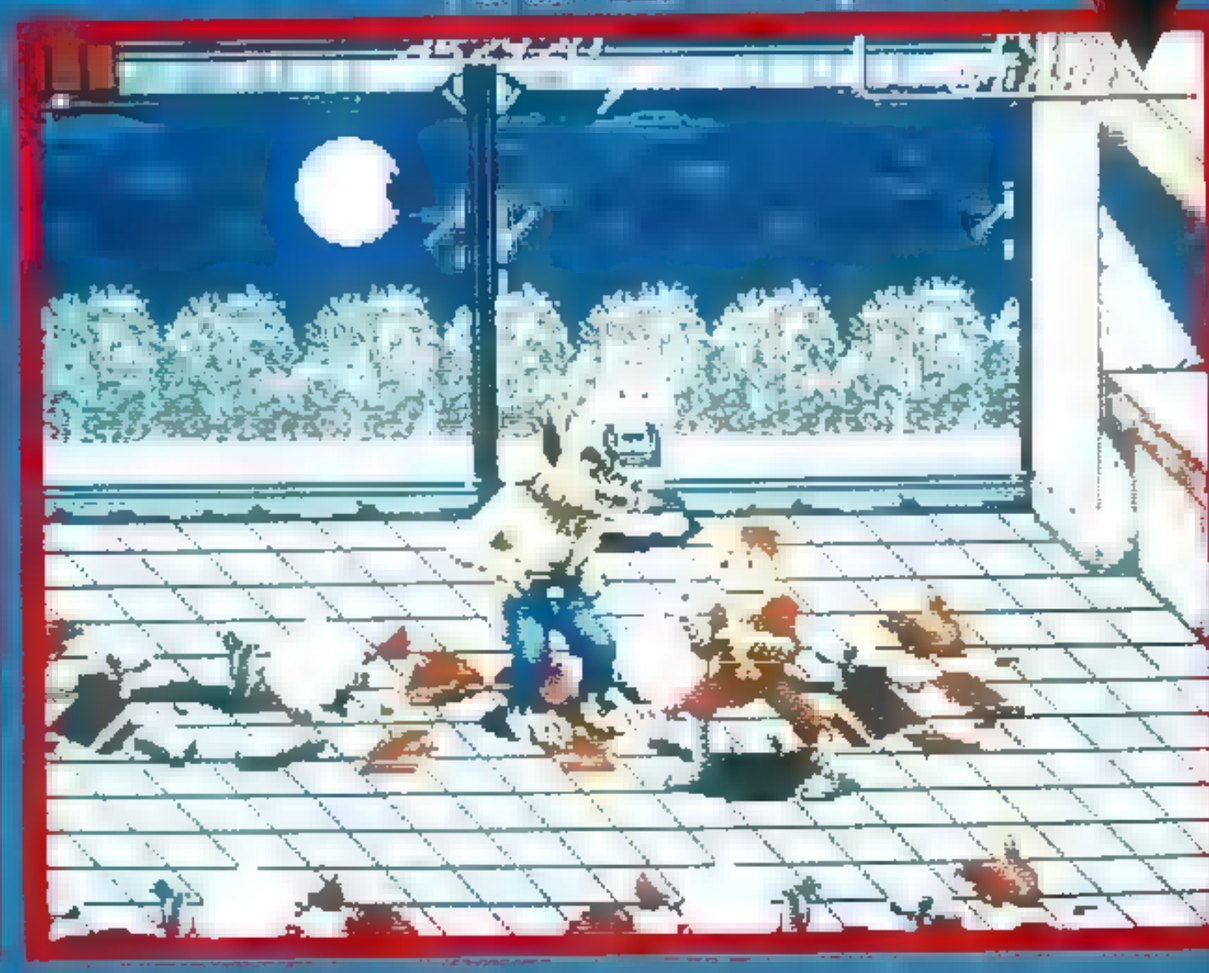
A ce moment, vous avez deux options : soit vous vous occupez du gros poussah aux lèvres lippues, soit vous continuez votre chemin.

Ninja kids surfe peut-être du s'appeler "Y a-t-il un ninja dans l'avion ?" Apparemment, il n'a pas encore trouvé un siège à sa convenance.

... il est recommandé de prendre le ninja kid au kimono rouge, c'est celui qui lance des shurikens. Outre leur attaque normale, les ninjas kids disposent de quelques coups spéciaux plutôt efficaces. En plein vol, ils sont capables de lancer une attaque supplémentaire (pluie de shurikens, ondes de choc,etc.) et ils peuvent échapper à leurs adversaires en faisant des roulades. Enfin, en appuyant deux fois dans la même direction, les ninjas kids chargent leurs adversaires toutes griffes dehors. En appuyant sur les deux boutons, vous faites appel aux pouvoirs magiques : raz de marée, bombe nucléaire, tempête de sable... Côté technique, Ninja Kids alterne phases d'action suivant un scrolling horizontal avec d'autres qui se déroulent au gré d'un scrolling vertical. Il est bourré de détails amusants et son style graphique caricatural change agréablement des autres beat-them-all.

Tout en dégommant ces cagoulards volants vous devez libérer les otages prisonniers derrière les portes. Du bon sport, d'ailleurs, car il y a des bonus cachés.

C'est le rêve, ce soir, dans le snack-bar le plus-perdu, vous invite à danser : ne soyez pas timide et ouvrez le bal d'un bon coup dans les pommes.



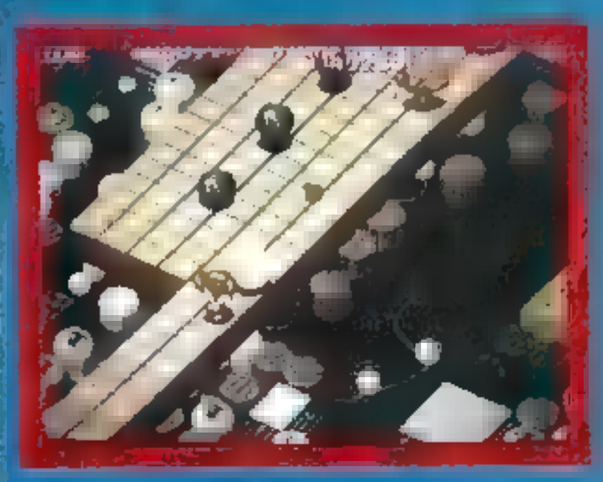
MARCHEN MAZE

EDITEUR NAMCO

PRIX 1.400 F

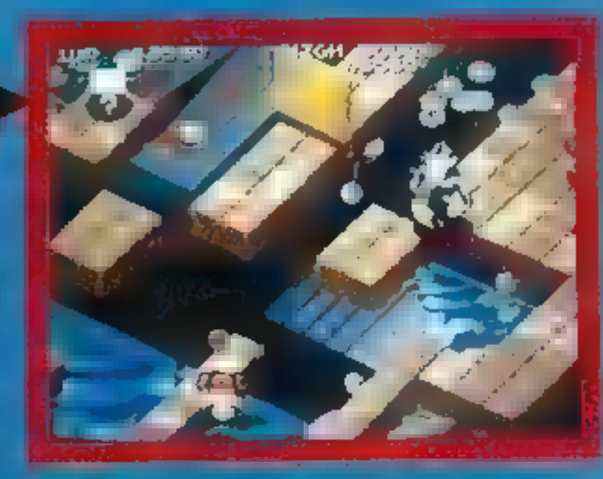
Incroyable, je viens de découvrir Marchen Maze! Bien avant View Point, il existait donc un jeu qui reprenait le principe de Zaxxon. Le scrolling se déplace toujours en diagonale mais, cette fois-ci, pas de vaisseau hypersophistiqué à l'arsenal meurtrier. Dans une ambiance très bucolique, vous jouez le rôle d'une petite fille bien sage aux nattes blondes (Candy! Candy!). A en croire la petite histoire en introduction (et en tenant compte de ma totale ignorance de la langue japonaise), le scénario semble ouvertement inspiré du célèbre livre de Lewis caroll, "Alice au pays des merveilles". Un lapin blanc en redingote, une jeune fille bien gentille ■ plein de monstres rigolos. Sous ces aspects enfantins se cache un jeu très original. L'héroïne tire des bulles de savon qu'elle peut faire varier en taille (et donc en puissance), selon le temps qu'elle met à les créer. C'est exactement ■ même principe que dans R-Type. Mais ■ plus grande originalité du jeu vient du mode d'attaque des ennemis. Ne pouvant décemment blesser une petite fille, les scénaristes ont décidé de la déséquilibrer en lui envoyant des ballons dans les pieds ("Oh mon dieu! Elle est tombée, monsieur l'agent!"). Le moindre contact la fait reculer de quelques pas, la pauvre petite fille aura vite fait de se retrouver six pieds sous terre. Heureusement, ■ y a toujours un moyen d'éviter ces balles. Marchen Maze est un jeu quasiment unique en son genre, c'est une carte Jamma plutôt ancienne mais elle n'a pas perdu un iota de son intérêt. Une acquisition tout indiquée.

Marchen prépare une méga-bulle de savon qui va nettoyer tous les ennemis qui se trouvent sur son passage. Il ne faut pas attendre trop longtemps sinon la bulle éclate.

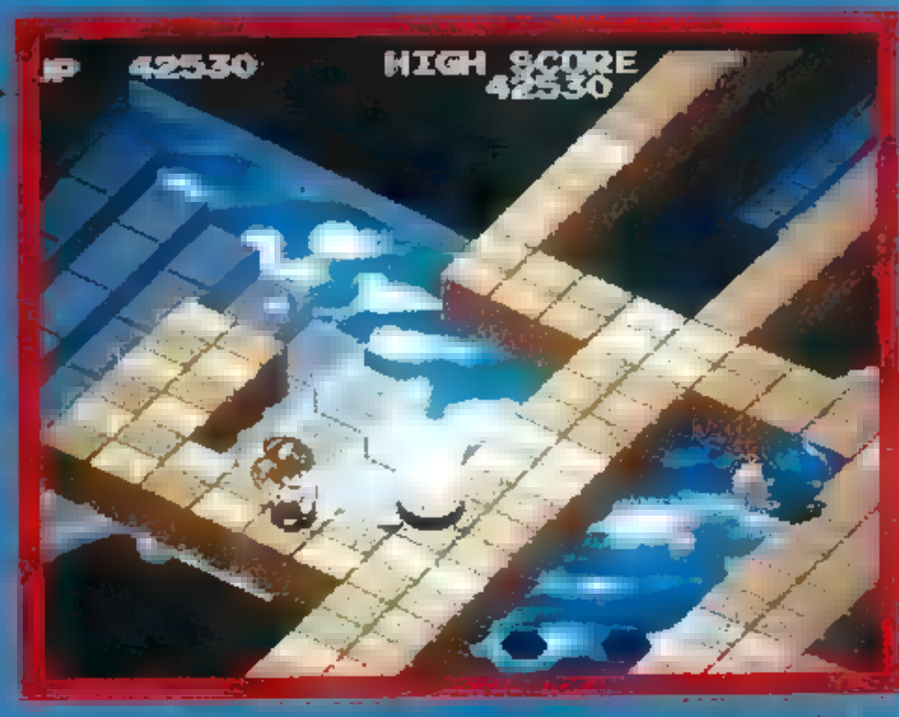


Marchen joue à sa manière un peu singulière en détruisant tous les cheveux

Vous trouverez des ballons qui vous déposeront avec délicatesse sur le sol si vous tombez

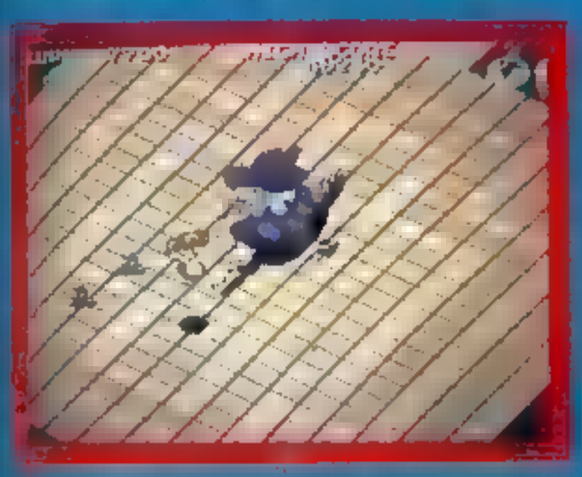


Marchen est une petite fille très sage. Pour la protéger, une myriade de lapins dansent une sarabande autour de son corps



Observez les décors en arrière-plan. Certains niveaux sont d'une qualité graphique remarquable compte tenu de l'ancienneté de la carte Jamma

Une affreuse sorcière à un pif aussi long que son balai, imbue de sa personne, elle vous bombarde de minuscules répliques d'elle-même. A-t-on jamais vu un boss aussi excentrique?



SUR VOS ECRANS

LES SORTIES OFFIC

MEGADRIVE

Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
SORTIRONT EN MARS			
CAPTAIN PLANET	SEGA	SEGA FRANCE	
TWO CRUDE DUDES	SEGA	SEGA FRANCE	
SONT ATTENDUS EN MARS			
B BOMB	SEGA	SEGA FRANCE	
CYBORG JUSTICE	SEGA	SEGA FRANCE	
FATAL FURY	SEGA	SEGA FRANCE	
OUT RUN 2019	SEGA	SEGA FRANCE	C+14 : 47%
PAPERBOY II	SEGA	SEGA FRANCE	
STAR WARS	SEGA	SEGA FRANCE	

GAME BOY

MASTER SYSTEM

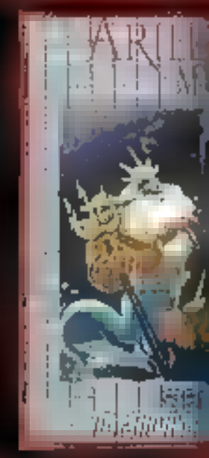
Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
BATMAN RETURNS	SEGA	SEGA FRANCE	
GEORGE FOREMAN BOXING	ACCLAIM	SEGA FRANCE	
KRUSTY SUPER FUN HOUSE	ACCLAIM	SEGA FRANCE	
MICKEY MOUSE II	SEGA	SEGA FRANCE	C+17 : 77%
TECMO WORLD CUP SOCCER	SEGA	SEGA FRANCE	

NEC

NEO GEO

Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
FATAL FURY 2	SNK	GUILLEMOT INT.	C+18 : 97%
SENGOKU 2	SNK	GUILLEMOT INT.	

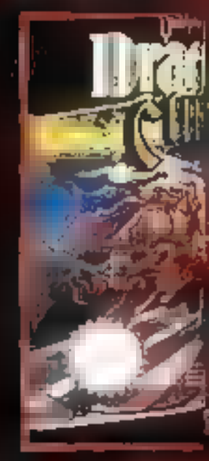
GAME GEAR



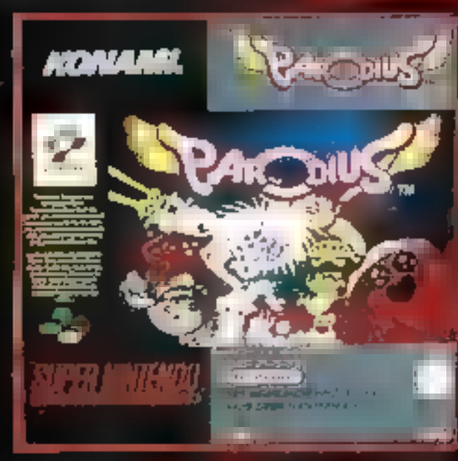
LYNX

Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
DINOLYMPICS	ATARI	ATARI FRANCE	C+18 : 92%
PIT FIGHTER	ATARI	ATARI FRANCE	
POWER FACTOR	ATARI	ATARI FRANCE	

NES



SUPER NINTENDO



ELLES DE MARS

Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
CASTLEVANIA 2	KONAMI	BANDAI FRANCE	C+11 : 82%
L'ARME FATALE	OCEAN	OCEAN	
LEMMINGS	OCEAN	OCEAN	C+18 : 92%
BC KID	HUDSON	LUDI GAMES	C+18 : 90%
UNIVERSAL SOLDIER	ACCOLADE	LUDI GAMES	

Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
SONT ATTENDUS EN MARS			
CREST OF WOLF	HUDSON	SODIPENG	
HORROR STORY	NEC	SODIPENG	
METAMORJUPITER	NEC	SODIPENG	
RAINBOW ISLAND	ANCO SOFTWARE	SODIPENG	
RANMA 1/2 III	NCS/MASAYA	SODIPENG	C+15 : 95%

Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
SORTIRONT EN MARS			
CHAKAN	SEGA	SEGA FRANCE	
ARIEL THE LITTLE MERMAID	SEGA	SEGA FRANCE	
SONT ATTENDUS EN MARS			
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	ACCLAIM	SEGA FRANCE	
PREDATOR II	ACCLAIM	SEGA FRANCE	
SPIDERMAN II	ACCLAIM	SEGA FRANCE	
SUPER SPACE INVADERS (SSI)	DOMARK	SEGA FRANCE	C+14 : 78%
HOLYFIELD BOXING	SEGA	SEGA FRANCE	

Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
CASTLEVANIA 3	KONAMI	BANDAI FRANCE	C+18 : 96%
FELIX THE CAT	HUDSON SOFT	LUDI GAMES	
PRINCE OF PERSIA	MINDSCAPE	LUDI GAMES	

Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
JIMMY CONNORS	UBI SOFT	LUDI GAMES	C+16 : 88%
SUPER SWIV	STORM	LUDI GAMES	C+16 : 83%
PGA TOUR GOLF	ELECTRONIC ARTS	LUDI GAMES	
DESERT STRIKE	ELECTRONIC ARTS	LUDI GAMES	C+15 : 86%
L'ARME FATALE 3	OCEAN	OCEAN	C+18 : 86%
MICKEY-THE MAGICAL QUEST	CAPCOM	BANDAI FRANCE	C+14 : 83%
PARODIUS	KONAMI	BANDAI FRANCE	C+10 : 91%
SIM CITY	NINTENDO	BANDAI FRANCE	C+02 : 96%
SUPER PANG	CAPCOM	BANDAI FRANCE	C+14 : 91%

NOM : Killer

PRENOM : The

AGE :
Vous êtes de la police?

PROFESSION :
Bougez pas, je cherche...

Retenez-moi, Ils ont osé me le faire! Me réduire mon espace vital! A moi... Une page seulement pour tailler des shorts, façon Gaultier, à toutes les cartouches qui feraient rougir de honte la première console venue! A l'heure où toute la rédaction de C+ change d'air et émigre au cinquième étage, ils réduisent mon œuvre à la portion congrue. Je l'annonce tout net: va y avoir du sang sur les murs et de la cervelle au plafond. Faut pas prendre The Killer pour une mauviette. "Tu comprends, Killer, si ce mois-ci tu n'as qu'une page, c'est parce que l'actualité est chaude. Il y a plein de nouveaux trucs déments qui vont arriver et il faut en parler, comprendo?» Que dalle, j'ai rien pigé, je pige rien et je ne pigerai jamais rien à ce que m'a raconté le rédac' chef! Si son actualité brûlante consiste à parler de Mister Nuts, je rigole doucement tout en m'esclaffant bruyamment. Ah! ah! ah! Personne n'a encore pu jouer à ce jeu et tout le monde le trouve sensas. On a tous vu une démo, la même, mais rien qui soit jouable. C'est quand même un comble de refiler le Gen 4 du meilleur espoir à cet embryon d'homoncule de programme. De toute façon, ne vous en faites pas, si on divise par deux mon nombre de pages, je serai deux fois plus méchant! Planquez vos jeux, le Killer est en rogne!

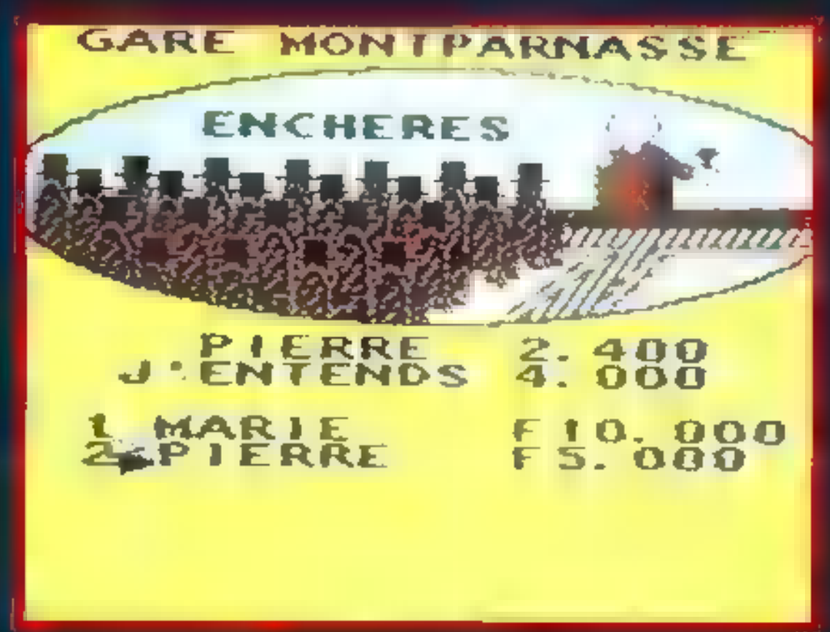
SUPER SOCCER de Tecmo sur PC Engine CD-Rom

Viande froide du mois, ce jeu de football est une véritable calamité pour les nerfs et, surtout, pour les yeux! Dès qu'il a la balle au pied, le zombie que vous dirigez se met à flasher comme un girophare de SAMU. Ce n'est plus un joueur qui se traîne sur la pelouse mais une pub pour EDF! Moi qui prends grand soin de votre santé oculaire, je vous incite vivement à fermer les yeux! Du point de vue de la diversité, les trois types de terrain (neige, pluie et sec) sont striés par des bandes colorées uniformément immondes. Qu'il pleuve ou qu'il vente, les joueurs ont les mêmes absences de réaction avec seulement trois stratégies (défensive, offensive ou normale). Evidemment, cela rend le jeu parfaitement insipide et inintéressant. C'est léger, très léger, et pour tout dire aé...RIEN!

Par rapport à Formation Soccer, on a du mal à imaginer que Super Soccer puisse exister. Le CD-Rom en ressort petit, petit...

MONOPOLY de Parker Brothers sur NES et SUPER NES

Adapter un jeu de société sur console est pour moi un non-sens. Ce type de jeu puise tout son intérêt dans le fait que l'on y joue en "société", c'est-à-dire avec plusieurs personnes réunies autour d'une table. Tandis que sur console, le jeu consiste à se refiler la manette jusqu'à ce que sommeil s'ensuive. Ça devient aussi excitant que de lancer un dé à une face. J'en baille toujours. De plus, cette adaptation est techniquement foireuse, largement bâclée avec de rares animations qui n'apportent rien au jeu et sans aucune invention. Les graphismes sont particulièrement gratinés dans le nullissime sur NES, quoique la version Super NES n'est pas loin d'être pire! Utiliser les compétences de la 16 bits pour faire ce monument d'indécence, cette pièce de choix dans le musée des horreurs ludiques, en un mot une telle croûte, vraiment, il fallait oser!



Laissez tomber ce Monopoly de soixantième zone. Ne passez pas par la case départ, vous allez vous faire dépouiller de votre fric.

Q & R

Il y a une question qui revient très souvent ces temps-ci, une question liée à l'actualité. Cette question, c'est de savoir si les jeux vidéo sont NOCIFS ! On en parle à la télé, des journaux en ont fait leurs premières pages, les parents sont affolés par les cas d'épilepsie provoqués par les jeux. Certains joueurs en seraient même morts… C'est une véritable psychose, assez similaire à celle qui est apparue avec la télévision, dans les années cinquante. Je vais donc, en nain cultivé et à la pointe de l'actualité, répondre à vos questions sur ce sujet.

1) C'est vrai que des joueurs sont morts de crise d'épilepsie ?

Heu… Je suppose. Les journaux en ont parlé, et même si on peut mettre la bonne foi de certains journalistes — en mal de papiers à sensation — en cause, il y a eu trop d'échos à ce sujet pour que ce soit faux. Cela dit, les cas sont très peu nombreux, et rien ne prouve qu'ils soient directement liés aux jeux vidéo.

2) Les jeux vidéo peuvent-ils provoquer des crises d'épilepsie ?

Oui. Comme toutes les activités qui provoquent un état d'énervement, de colère, de peur, le jeu vidéo peut, chez certaines personnes sensibles, provoquer des crises d'épilepsie. Et, par exemple, on peut avoir une crise d'épilepsie en jouant au foot ou au monopoly, en classe, en faisant ses courses, etc. Une autre explication se fonde sur le fait qu'une petite partie des épileptiques sont sensibles à des variations de lumière très rapides. On connaissait déjà le problème des conducteurs de voiture sur une route bordée d'arbres, par un soleil rasant. A une certaine vitesse et pour un certain intervalle entre les arbres, certaines personnes ont une crise. De même pour les lumières stroboscopiques des boîtes de nuit. Mais, en pratique, les écrans de télévision n'ont pas la fréquence voulue, et aucune étude n'a pu établir de lien entre la vitesse d'affichage des jeux et les crises d'épilepsie.

3) C'est quoi, l'épilepsie ?

C'est une maladie nerveuse qui est le plus souvent à caractère héréditaire (cela veut dire que dans la majorité des cas, on trouve un parent souffrant aussi de cette maladie). Elle est en général assez bénigne et, dans la plupart des cas, un épileptique ne souffrira que de quelques crises au cours de sa vie. Vous avez pu remarquer que j'utilise moult "en général". On peut toujours trouver des cas atypiques, et les soi-disant spécialistes ne s'en privent pas. Comme on l'a vu plus haut, le principal agent déclenchant est l'énervement, mais la lumière à une certaine fréquence est en cause pour un faible pourcentage de cas.

4) J'ai peur d'allumer ma console. Est-ce que je risque quelque chose ?

Finalement, si cela vous pousse à consacrer un peu plus de temps à vos devoirs, ce n'est peut-être pas un mal… Blague à part, les cas d'épilepsie sont rares, très rares, et il est très improbable qu'ils soient révélés par le jeu vidéo. Evidemment, ce n'est pas IMPOSSIBLE, et la demi-douzaine de cas répertoriés a suffi à éveiller les médias, qui ont senti un sujet propre à inquiéter les parents. Au point qu'une commission a été chargée d'étudier le problème ! Je ne sais pas pour vous, mais je trouve ça un peu inquiétant…

5) Quels sont les autres risques des consoles ?

On peut énumérer un certain nombre de dangers, comme les problèmes visuels, les radiations dues aux téléviseurs, l'arthrose des mains (à cause du joypad), etc. En pratique, et même si une jeune fille a intenté — et gagné — aux USA un procès contre Nintendo à cause de douleurs au pouce (j'ai toujours dit que SF II tuait les mains), ces dangers N'EXISTENT PAS ! Les problèmes visuels ont été étudiés en long, en large et en travers, et les études sont négatives ; idem pour les radiations. Quant aux problèmes de mains, ils sont du même type que le "tennis elbow", et personne n'aurait l'idée d'attaquer un fabricant de raquettes parce qu'il aurait trop joué au tennis… Il suffit d'être raisonnable, et de ne pas jouer dix heures par jour à SF II… Mais, bien sûr, vous l'êtes, raisonnable. Non ?

6) S'il y a si peu de cas, et que personne n'est vraiment sûr que la console soit responsable, pourquoi fait-on tant de bruit autour de ça ?

Tous les moyens sont bons pour faire de l'audience ! Les parents qui, pour beaucoup, ne comprennent pas l'intérêt que nous portons aux jeux vidéo, ont, par définition, un a priori négatif à leur propos. Si on vient leur dire, en plus, que c'est dangereux et que cela peut tuer leurs enfants, ils craquent littéralement et, bien entendu, essaient d'avoir le maximum d'informations sur la maladie (et de bons arguments pour vous enlever vos consoles). Et ils achètent les magazines qui en parlent, et ils écoutent la télévision pour avoir des infos, et cela fait des journaux vendus et des points d'Audimat. C'est pas très joli, mais ça marche comme ça. Ah, dernier point : les consoles NE DONNENT PAS LE SIDA ! Enfin, je crois…

Pour finir sur une petite note d'optimisme, il faut saluer l'effort de certains de nos confrères qui ont tenté de dédramatiser le problème auprès des adultes et de leur donner une vision plus précise de cet univers qui leur est souvent fermé. Bravo également aux psychiatres et psychologues qui participent de façon honnête à ce débat. D'autres ont préféré faire le jeu des magazines à sensation, d'une part, et celui des constructeurs de consoles, d'autre part. Les informations qu'ils ont apportées sont, sinon fausses, du moins incomplètes. Sachez faire la part des choses. Tiens, si vous avez envie de rigoler un coup, jetez un œil sur la plaquette "d'information aux parents" que Nintendo distribue. Vous y apprendrez que les jeux vidéo développent l'intelligence, la confiance en soi, qu'ils soignent l'acné et la chute des cheveux (ça ne marche pas, j'ai essayé), etc. Bon, évidemment, c'est faux aussi. Les consoles permettent de jouer. Elles ne rendent pas intelligent (ni bête), ne rendent pas épileptique (ni le Sida), et n'ont, à mon avis, aucun effet à long terme sur le joueur. Allez, hop ! le dossier est clos.

WIEKLEN CHER

Salut à tous!
Que pensez-vous de la nouvelle rubrique "Questions-Réponses" que je vous ai concoctée avec l'aide d'Axel? J'ai décidé de la faire parce qu'il y a des questions qui reviennent tout le temps dans vos lettres, et que répondre à chaque fois dans le courrier prenait trop de place. Vous pourrez l'utiliser comme une sorte de lexique du jeu vidéo. Sinon, moi, je suis en pleine forme. J'ai enfin emménagé dans une baraque assez grande pour pouvoir entreposer le courrier du mois (j'ai réservé une pièce à cet effet)! Au fait, j'ai découvert avec un immense plaisir Fatal Fury 2 sur Neo Geo. Je n'aime pas trop cette console, qui est trop chère et dont les jeux sont trop semblables. Mais ce soft est, à mon avis, le seul qui surpasse SF II. Il est moins beau que World Heroes ou Art of Fighting, mais bien mieux dosé. Voilà, c'est tout, je vous retrouve le mois prochain!
Gros bisous
Wieklen le grand (pour un nain!)

PS: Vous vous rappelez le troll-qui-se-prend-pour-un-elfe, celui dont je vous parlais le mois dernier? Sa dernière trouvaille, c'est qu'il me prend pour un orc. Les jeux vidéo laissent parfois des marques indélébiles sur les esprits faibles, donc, prudence...

"LE NAIN GUERRIER" Ludovic Letoux

KILLER, PRIX, ETC.

Tout d'abord, une remarque. Votre Killer, là, vous l'avez trouvé où? Sa rubrique n'était-elle pas censée enfoncer les daubes, toutes consoles confondues? Parce que lui, ou il a rien compris, ou, comme tu le disais dans le n° 16 de Consoles+, il "s'est vendu à Nintendo". En effet, il ne passe dans sa rubrique que des jeux Megadrive, et même pas des daubes. Quant au prix des jeux, maintenant, je ne comprends pas pourquoi les éditeurs s'acharnent à fixer des prix si élevés. Ne gagneraient-ils pas plus s'ils vendaient leurs jeux 300 F (voire moins)? En effet, ils en vendraient plus, et même si les jeux sont un peu moins chers, ils y gagneraient. Mais non, ils continuent à faire grimper les prix. Au top des éditeurs les plus "chers", on trouve Capcom. Alors, chez eux, c'est l'extase, ils ne se sentent plus: Street Fighter II presque à 700 balles! Maintenant, pour avoir un bon jeu sur NES, il faut compter un peu moins de 500 F. De quoi se tirer une balle dans la tête! Et même si les jeux ont un peu baissé ces derniers temps (de 450 à 350/400 F), ils demeurent trop chers. On me répliquera que je ne suis pas obligé d'acheter, mais, messieurs les éditeurs, à quoi voulez-vous en arriver? Voulez-vous faire du jeu vidéo un loisir réservé à l'élite, aux snobs bourrés de fric?

Laurent

Premièrement: comme tu as pu le voir, être The Killer n'est pas chose facile. En l'occurrence, je trouve qu'il s'est bien amélioré depuis son premier essai (ce n'est, il est vrai, pas difficile!). On va peut-être pouvoir en faire quelque chose, de ce petit... Pour ce qui concerne le prix des jeux, je pense commencer (commencer seulement) à comprendre comment marche ■ petite cervelle des responsables commerciaux des grands constructeurs de consoles. En fait, ils se disent: "Les gamins [pigeons?] ont une certaine somme à dépenser chaque mois. Comme ce sont des fanas de jeux vidéo, ils dépenseront tout leur argent pour acheter des cartouches. Autant les vendre le plus cher possible, non?" A ce propos, j'aimerais faire une petite digression sur la valeur des choses. Savez-vous que 500 F, c'est 1/4 du RMI? Et le 1/15 d'un salaire moyen? Avez-vous bien conscience de ce que ces jeux coûtent? Non, ne rigolez pas. L'autre jour, je suis allé dans une boutique pour acheter une Neo Geo. Arrivé devant la vitrine, j'ai regardé les prix. J'ai réfléchi. Un jeu, c'est entre 700 F et 1 400 F. C'est vrai, ils sont géniaux, mais pour ce prix-là, on peut s'acheter un vélo, une demi-tonne de livres, des piles de CD audio... Tout ça pour un seul jeu. Je suis reparti sans Neo Geo (et avec 2 700 + 1 400 F toujours en poche). Moralité: c'est vraiment trop cher!

Wieklen le philosophe

QUE FAIT LA POLICE?

J'espère que tu auras le droit de passer ma lettre dans le courrier des lecteurs, car ce qui m'est arrivé m'a vraiment mis en colère. Juges-en plutôt. J'avais vu dans un magazine télé une publicité pour avoir une Super Nintendo avec deux manettes, Street Fighter II et un adaptateur universel, tout ça pour 1 150 F (+ 40 F de frais de port). Alléchant, non?
J'envoie donc le coupon-réponse avec le paiement, en carte bleue. Il y avait un délai à respecter pour l'avoir avant Noël, et j'étais largement dans les temps. Et puis, à Noël, rien. J'avais pourtant envoyé une lettre pour faire part de mon étonnement de ne pas voir arriver ma console, un peu avant Noël, à la boîte qui fait ça, mais rien, pas de réponse. J'ai essayé une quinzaine de fois de leur téléphoner au "téléphone conseil", ça sonnait occupé à chaque fois. Bizarre! Aujourd'hui, je viens d'écrire une deuxième fois en les menaçant de faire appel à une organisation de consommateurs si je n'avais pas de réponse très rapide de leur part. C'est lamentable, une aventure comme ça, non? Je te tiendrai au courant de ce qui va arriver, si tu veux. Et je dis à tous les lecteurs de Consoles+: offres alléchantes, gare aux arnaques!

Guillaume

Mon pauvre Guillaume, il semble bien que tu te sois fait arnaquer en beauté. Mais, si tu me mets bien le nom de la boîte (je n'en avais jamais entendu parler avant), tu as oublié en revanche de me fournir certaines informations importantes. Primo: le paiement par carte bleue laisse des traces. En particulier, tu dois pouvoir faire ANNULER ce paiement sans difficulté. Demande à tes parents d'intervenir auprès de leur banque. Tu aurais aussi pu me communiquer l'adresse et le téléphone de cette fameuse société. Après tout, en tant que journaliste, il est normal que je m'informe sur ce genre de mésaventure, et que j'en parle. Attention, je ne suis pas là pour régler vos petits différends. Mais dans des cas d'arnaque flagrante, je serai toujours présent pour vous soutenir. Promis. Bon, voilà, essaie de récupérer ton argent par la banque et, surtout, quand vous voyez des offres pareilles, ne vous jetez pas dessus. Même si la société est de bonne foi (ce qui n'a pas l'air d'être le cas ici), il peut s'agir d'une erreur typographique, d'une secrétai-


David Bouchard

re qui a tapé ça vite fait et qui n'y connaît rien...

Wieklen, avec un "W" qui veut di-i-reu, Wiekleeennn, Wiekleeennn...

STOP

Salut Wieklen, stop. Roi des jeux vidéo, stop. J'espère que tu me feras de la place, stop, non pas dans ta poubelle, stop, mais dans ton super-magazine, si, si [Tiens, c'est plus "stop"? NDW]. Car j'ai des questions très importantes à te poser.
1) Est-il vrai que le Mega CD + la Megadrive donnent du 32 bits?
2) Quelles sont la (les) différence(s) entre la Neo Geo, reine des consoles, et le Mega CD? Et entre le Mega CD-I et le Mega CD-II?
3) Que me conseilles-tu entre Streets of Rage II et World of Illusion?
[Et la signature? Elle est où la signature? NDW!]

STOP! Aucune lettre ne passe à la poubelle, je les garde toutes soigneusement (autant que c'est possible pour un nain fouillis).
1) Non. La MD (16/32 bits) + le Mega CD (16/32 bits) donnent une console 16/32 bits avec un second 68000 en guise de coprocesseur avec un lecteur de CD-Rom somme toute assez classique.
2) Le Mega CD n'a rien de magique, c'est simplement un lecteur de CD qui apporte quelques fonctions d'animation supplémentaires. Il ne transformera pas la MD en Neo Geo. Mais, de toute façon, ce n'est pas souhaitable. Ça te dirait vraiment de n'avoir ni jeu de réflexion, ni jeu d'aventures, ni jeu de rôle sur ■ console?
3) Personnellement, World of Illusion est plus dans mes goûts, mais il paraît qu'il se finit en quelques jours (je n'ai fait que l'essayer). Je n'aime pas tellement Streets of Rage II, qui me fait trop penser à l'ignoble Double Dragon (I, II et III). Les goûts et les couleurs...

Wieklen, le nain qui ne jette rien

MANETTE STREET FIGHTER II

Salut à toi, Wieklen, le plus grand de tous les nains. J'ai décidé de prendre ma bille et de t'écrire. Voilà quelques questions qui me trottent dans la tête.
1) Est-ce que la manette Street Fighter de Capcom sera vendue en France?
2) Est-ce que le CD-Rom Nintendo est vendu en France? Si oui, quel est son prix?
3) Quels sont les jeux que tu me conseilles pour ma Super Nintendo?
4) Est-ce que Nintendo va baisser les prix de ses cartouches?
5) Qu'as-tu comme console?
6) Quels sont tes jeux préférés?
7) Que faut-il faire pour être un testeur de jeux vidéo?
8) Y aura-t-il un Super Mario World 2 sur Super Nintendo?

Julien

1) J'ai cru comprendre que le Capcom Power Stick Fighter était disponible dans certaines boutiques spécialisées qui l'importent directement du Japon, pour environ 700 F. En revanche, il n'est pas distribué officiellement.
2) Pas plus que le Mega CD, le CD-Rom Nintendo n'est disponible en France pour l'instant. Ce dernier n'est même pas encore dispo au Japon, et il va falloir attendre un peu pour le voir arriver chez nous. La date de disponibilité et le prix ne nous ont pas été communiqués, donc, wait and see...
3) SF II et Zelda sont incontournables. Pour les autres, c'est selon tes goûts.
4) Je ne pense pas...
5) Une Game Boy, une MD, une SNIN, une Vectrex, un Atari 800 XL (c'est aussi bien une console qu'un micro, d'autant que je n'ai que des cartouches). Je pensais m'acheter une Neo Geo, mais j'ai changé d'avis...
6) SF II, TF III, Sonic 1, Shining in the Darkness, D&D, les échecs, le go, répondre à vos questions.
7) M'envoyer un chèque en blanc. Non, c'est pour rire (vous pouvez déchirer le chèque). J'ai répondu à cette question le mois dernier, dans ma nouvelle rubrique "Q&R" (question n° 8, C+ 17).
8) Je suppose. Et toi, à ton avis, va-t-il y en avoir un?

Wieklen le laconique...

TAILLE

Salut! Ça va, la femme, les neveux? J'achète Consoles+ pour la première fois. Certes, il n'est pas mal, ce mag', mais les tests sont trop confus. De plus, je trouve ça effarant que tu sois autant complexé par ta petite taille! C'est plutôt un avantage (sauf pour jouer au basket: c'est dur de marquer). Mais, surtout, je voudrais dire que je suis entièrement d'accord avec toi: le plus important, c'est les jeux, et pas les consoles. Pourtant, avant, je pensais l'inverse. Mais après-demain, je vais m'acheter une Super Nintendo, et même si elle est bien plus performante que la MD, c'est surtout pour Street Fighter II que je la voulais. Cependant, après avoir vu le test de Mickey et Donald sur MD, j'hésite, et je ne sais plus que choisir entre la 16 bits de Nintendo et celle de Sega. Je pense tout de même qu'il vaut mieux adopter une SNIN...
A+ (gros bisous aux neveux) [Je transmettrai, NDW.]

Gilles

Ça va pas mal, merci. Et chez toi, ça boume? Bon, on va pas s'éterniser là-dessus, d'autant qu'il y a d'autres lecteurs qui s'impatientent. C'est vrai que les tests sont parfois un peu fouillis, mais, tu sais, c'est très dur de dire tout ce qu'on veut, et on n'a pas toujours la place nécessaire. Alors, forcément, ça déborde un peu par-ci, par-là. Mais on tient compte de vos critiques, de vos suggestions, et on y bosse dur! Quant à ma taille, je ne suis pas du tout complexé. Certes, quand Tobby et The Killer apparaissent, je deviens minuscule, mais c'est à eux que cela pose des problèmes (c'est cher, un lit sur mesure de 2,30 m de long? C'est difficile à caser? Bien fait!).
Enfin, je suis heureux que le message passe, et que vous commenciez à vous poser les questions qu'il faut. Eh, oui! si on achète une console, c'est souvent à cause d'un ou deux jeux, pas à cause d'un processeur

Florence

COURRIER

128 bits à architecture RISC faisant grille-pain et machine à café. Finalement, pour World of illusion (Mickey et Donald, pour ceux qui n'ont pas suivi), il va vraiment falloir que je le finisse, histoire de savoir s'il est si court que ça.
Gros bisous à toi aussi.

Wikie

LONNNNNNNGUE LETTRE

Mon tout-petit, assieds-toi: c'est la première fois de ma vie que je prends la peine d'écrire à un canard! Cela peut te sembler banal au regard du courrier que tu reçois (!), mais du haut de mes quelques années, c'est pour moi énorme! Et ce n'est pas le fait d'une coïncidence, tu vas le comprendre bien vite.
Tout d'abord, j'aimerais t'apporter un peu de sérénité. En effet, à lire le courrier toutes les semaines, je trouve que tu fais preuve de beaucoup de philosophie et de patience. Tour à tour accusé de privilégier Sega puis Nintendo, tous ces gamins te suspectent d'être partisan!
Que ce doit être difficile, non seulement d'être impartial — car c'est ce que vous tentez tous en permanence —, mais en outre de se faire traiter ainsi alors que l'on ■ justement tout fait pour mettre ses préférences de côté! Si seulement je pouvais t'aider à disculper une bonne fois pour toutes l'équipe de Consoles+! Tiens, juste un exemple: je me suis décidé à acheter une console en octobre, et je me suis, bien entendu, renseigné autant que j'ai pu. Seul élément qui m'ait vraiment aidé: votre dossier (les vendeurs en savent souvent moins que les gamins!) Et j'ai acheté au bout du compte une Megadrive!
Et, pour prouver que vous n'êtes pas Sega-branchés, sache également que j'ai acheté ma Megadrive conscient du fait qu'elle est moins puissante que la Super Nintendo! Alors, courage, mon petit Wieklen, je suis avec toi!
En fait, la solution ne serait-elle pas que chaque testeur annonce clairement pour quelle console va sa préférence, et c'est conscients de ses goûts que nous pourrions juger?
Le deuxième élément qui ■ motivé ma prise de plume, c'est mon désir de voir ce super-journal qu'est Consoles+ s'améliorer. Consoles+ est excellent, grâce à sa richesse, sa variété et ses articles diversifiés, mais pas toujours très attrayant.
1) Tout d'abord, serait-il possible de faire un effort de clarté? La mise en page fouillis, les couleurs sombres (impossible de lire en avion!)... OK, ça fait jeune. Mais ça rebute un peu au bout d'un moment.
2) Auriez-vous tous la gentillesse de ne pas nous prendre tous pour des connaisseurs? Il m'a fallu trois mois de lecture de cinq revues et bien de la malice [ou est-ce de la persévérance, NDW?] pour découvrir que Super Famicom, Super NES, Super Nintendo, SNIN, SNES étaient au bout du compte la même machine! Mais alors, pourquoi tant de dénominations? Personne ne l'explique. Suis-je donc un demeuré parce que j'ai rejoint ■ monde merveilleux des jeux vidéo en octobre 1992?
3) Les tests! Moi, ce sont les tests qui m'intéressent. Pas seulement les tests, mais SURTOUT les tests. C'est la raison pour laquelle j'en demande plus (pas plus de tests, plus DANS les tests). En effet, quand on s'apprête à investir de 400 à 600 F dans une cartouche, il me semble essentiel de savoir à quoi on s'attend! A ce propos, super-méga-bravo pour votre système de notation. Mais, pour aller encore plus loin, ne pourriez-vous pas ajouter un "points forts-points faibles" qui permet souvent de résumer le test (ce n'est ni très original [Joypad], ■ très complet [réducteur], mais cela indique bien les tendances de la cartouche).
Enfin, toujours à propos des tests, plutôt que vous entre-tuer pour noter une seule fois, je vous propose une formule dynamique: deux ou trois testeurs donnent leurs notes, et vous nous mettez un tableau avec l'avis de chacun.
Toujours au sujet des tests, mais dans un registre différent, je voudrais dire que je trouve scandaleuse l'attitude de certains magasins très connus qui refusent de vous faire une démo sur un jeu. On leur laisse 500 F, ■ tout ce à quoi on a droit, ce sont trois petites photos au dos de ■ boîte! C'est maigre!
Aussi, vidéoïstes, révoltons-nous! Refusez d'acheter une cartouche sans démo! Car, en attendant, je me suis fait avoir en achetant une daube, parce que je l'ai acquise sans démo.

Gilles

PS: D'habitude, c'est le doigt qui me fait souffrir. Cette fois, c'est toute la main qui me dit STOP!

Six pages grand format parcourues d'une écriture fine et serrée: je comprends que tu aies mal à la main! Tu m'excuseras, j'espère, d'avoir fait des coupes, mais je ne pouvais décemment la passer en entier (tu vois, finalement, ce n'est pas si difficile que ça de m'envoyer une bafouille!).
Bon, je suis bien assis, et je vais te répondre point par point. En premier lieu, merci pour ta minute de sérénité. Pour ■ rassurer, les remarques que tu cites ne me dérangent pas trop. Je suis aussi un joueur, et je comprends très bien le point de vue de ceux qui peuvent m'accuser de partialité. Je sais que ce n'est pas vrai, cela me suffit. Mais il est exact que, de temps en temps, vous exagérez. Ah, la jeunesse! Pour répondre à ta proposition quant aux goûts des testeurs, c'est déjà le cas. Je ■ rappelle (c'est vrai que cela ne fait que quelques mois que tu nous suis) les préférences (de notoriété publique) de chacun. En ce qui me concerne, mes goûts me portent plutôt vers les jeux de ■ MD, mais j'aime aussi beaucoup la Game Boy. Banana San est un fan de la SFC, Marc est un fan des jeux Neo Geo, Douglas aime "l'hyper-tech" (Mega CD, etc.), Rock et la MD mais aussi tout le reste, Doguy adore la NEC, etc. Le seul, à ma connaissance, à vraiment tout aimer, c'est Robby. Mais c'est un cas à part.
1) Pour la maquette de Consoles+, vous êtes finalement assez nombreux (5 ou 6% de lettres) à nous reprocher le manque de lisibilité. Même si, personnellement, je ne suis pas d'accord avec vous, je transmets vos remarques à qui de droit.
2) Ne t'inquiète pas, cela va venir très rapidement. J'explique dans "Q&R" la différence entre les diverses 16 bits de Nintendo. Tu peux t'y reporter pour de plus amples informations.
3) Toutes les propositions sont bonnes à prendre, mais mettre en place des changements dans notre façon de travailler prend du temps. En particulier, multiplier les encadrés de notes prendrait beaucoup de place. Les "points forts-points faibles" proposés par notre confrère Joypad sont en effet une bonne idée, alors pourquoi pas? On y réfléchit.
4) Je vais me faire incendier par les revendeurs, mais ils n'ont qu'à être plus sympas. Tu sais que tu as droit à une période d'essai (dix jours, je crois) des jeux? Si, dans une boutique, on te refuse une démo, achète-la, ramène-la chez toi et essaie-la tranquillement. Si elle ne te plait pas, TU PEUX LA RAPPORTER. Dans le pire des cas, on te l'échangera contre une autre. Petite remarque en passant: la majorité des jeux ayant une durée de vie de trois à cinq jours, il y a là de quoi provoquer la faillite des éditeurs... Donc, n'abusez pas!

Wieklen (frappez un peu moins fort)

Merci à David, Florent, Stéphane, Ludovic et à tous les autres pour leurs dessins
(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's

Et bientôt la cassette de l'émission !

Le colis *Micro Kid's* Pin's, tee shirt, K7	236f
Pin's, tee shirt, CD	266f
Pin's	85f
Tee-Shirt	65f
CD	120f
K7	80f

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :.....PRENOM :.....
ADRESSE :.....
CODE POSTAL :..... VILLE :.....
TEE-SHIRT ;Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....Logo de couleur mauve ou vert :.....
Signature des parents :

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES +

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

VENTES

MEGADRIVE

Vds MD JP + 6 jx (Road Rash Olympic Gold, Quackshot, etc...) + 2 man : 1 900 F. **Jérôme RAYNAUD, 7, av Jean-Jaurès, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.19.44.**

Vds jx MD : S of Rage, 688 A-Sub, the Immortal : 250 F à 150 F. **Olivier DE FAREINS, Moncety, 01851 Harboz. Tél. : 74.42.00.64.**

Vds Jx MD Fran, px : 200 F à 250 F : Sonic, Super Monaco GP, Streets of rage, tbe. **Olivier CIBRARIO, 2, chemin de la Millette, 01350 Culez. Tél. : 79.87.01.28 (HR).**

Vds + 1 man. (tbe), px : 700 F. **Cédric CHARPENTIER, 9, rue Voltaire, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.01.91.**

Vds MG + 3 jx : Streets of Rage, Fantasia et Alex Kid ; Game ■ + 2 jx ; Sonic et Super Monaco. **Wilfried HENRY, 1, rue de la Justice Verte, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.31.94.83.**

Vds MD jap. + 3 jx + man, px : 1 500 F ou éch. ctre S. Nintendo + 2 jx. **Jean-Baptiste ESPINOSA, 723, av. des Aravis, 74800 Saint-Pierre-en-Faucigny. Tél. : 50.03.75.81.**

Vds MD Fr + 4 jx (Street ■ Rage, K Chameleon, Road Rash, Altered Best) et 2 man., px : 1 400 F. **Cédric GREGOIRE, 3, rue des Eglantiers, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.65.08.**

Vds jx MD, TF3, Street of Rage, Sonic, etc... px : 280 F, port compris, vds Plengine + 5 jx, px : 1 600 F pce (PC II). **Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Ohlugan, 67590 Schweighouse. Tél. : 88.72.73.75.**

Vds MD + 3 jx, Sonic, Shadow, Dancer, Valis 3, px : 1 000 F. Vds 4 jx NES : 170 à 200 F pce. **Christophe FILIPPI, 9, Calade de l'Arbre, 06560 Valbonne. Tél. : 93.65.38.29.**

Vds MD + 7 jx (Sonic, Street) + GB + Game Pack + 4 jx, ctre neo-geo + man + 1 jeu ou plus. **Régis DRUELLE, 4, voie du Jura, 62217 Beauvraine. Tél. : 21.23.39.33.**

Vds MD + 11 jx + 2 man. Power Stik, tbe, px : 2 000 F. **Kristen GALLENNE, 298, av. Aristide Briand, 92220 Bagneaux. Tél. : (16-1) 46.64.22.61.**

Vds jx MD : Robocod Quackshot, Toe Jam and Earl : 250 F, Helfire Marve Land : 200 F, Zeswat : 150 F. **Adrien BERGE, Fourneville, 14609 Honfleur. Tél. : 31.89.03.82.**

Vds GB + Tbe + 4 jx 8. Simpson OD, vds sur MD EA : 300 F et Alt Beast : 100 F, tbe. **Thomas DUCROUX, 55, av. d'Ivry, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.80.01.**

Vds Arrowflash Budokan World Cup : 100 F ■ Quackshot : 250 F ou le tt : 500 F. **Alexandre VILLEVY, 4, rue Charles Peguy, 91190 Villers Le ■lle. Tél. : (16-1) 60.19.32.09.**

Jx : World Cup 90, Altered Beast F22, Mickey, Quackshot, James Pond II, px : 200 F à 350 F pce. **Boris GUAY, 12, route de Saint-Nicolas, 02410 Saint-Gobein. Tél. : 23.52.61.04.**

Vds 15 jx MD : 250 F. EA Hockey ; Robocod ; Spiderman ; Quackshot ; Bart Simpson ; Two Crude Dudes. **Dominique GRENIER, 18, bis av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds jx MD : 240 F ; Desert Strike Decap Attack : 220 F, Spider-Man Fatal, Renino Mystic, Defender. **Gérald HERNANDEZ, 7, cité des Feuillantines, 12110 Combe-Aubin. Tél. : 65.63.21.23.**

Vds MD Jap + 6 jx (SMGP, Thunder Force III, Alex Kid, etc...), tbe, px : 1 800 F à déb. **Maxime PACE, 13, rue du Général La Chavrière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.38.25.**

Vds 4 jx MD : Streets ■ Rage, JMadden 92, F22, D. Robinson SC : 300 F pce tbe. **Arnaud JALBY, 1, allée Blériot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.74.79.**

Vds After Burner II : 300 F + Street of Rage : 350 F + Two Crude Dunes : 390 F. **Sébastien FILHOL, 12, rue Védrines, 79000 Niort. Tél. : 49.33.58.41.**

Vds MD Tbe + kid Chameleon + Sonic + Pad à 1 100 F. **Jean-Philippe GARDARIN, 4, allée Maurice-Ravel, 47480 Pont-Di-Casse. Tél. : 53.87.50.66 (ap. 18 h sauf WE).**

Vds MD FR + 9 jx + adapt. Jap + 2 man., px : 2 500 F (Liste sur demande). **Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48 (ap. 18 h).**

Vds MD Fra + 2 man (Pro 2) + 2 jx (Altered Beast, Moon Walker), px : 900 F. **David LECLERCQ, 4, Sente du Clos Monnier, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.15.29.76.**

Vds MD franç. + 6 jx (Galares, Shining Darkness, Desert Strike, M et M, Robocod...) Px : 2 000 F. **Emeric FERCHAUD, Chemin des Chênes, 50130 Octeville. Tél. : 33.53.55.06.**

Vds MD 91 + man. + Quack Short : 1 000 F. Vds Olympique Gold European Club Soccer, Italia 90, Road Rash. ■ : 230 F et 400 F. **Eric COURBIS, La Chapelle aux Paons, 22, av. Paul d'Auberade, 66230 St Génis Laval. Tél. : 72.39.93.82.**

Vds MD + 8 jx + 1 man. px à déb. **Arnaud POMMIER, 22, rue de Boyer, 69160 Tassin. Tél. : 72.38.25.09.**

Vds MD franç. + man. (Stricke) + 4 jx (Sonic, Quackshot, Centurion, Gain Ground) : 1 500 F. **Mathieu DUEZ, 26, rue Pasteur, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.20.00.58.**

Vds MD + Altered Beast + Monaco GP : 1 15 F. Tbe. **Julien CHEVIGNON, 11 B, rue Pasteur, 69410 Champagne-au-Mont-d'or. Tél. : 78.47.53.45.**

Vds jx SMS environ 100 F. Vds MD + 8 jx : 2 500 F. Vds Nes + 6 jx : 900 F. **Fabien MARAND, 65, rue du 11 Novembre, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.71.77.**

Vds MD franç. + adapt. jap + 2 jx (Quack Shot + Ea) + 2 man + Pro.2 : 1 000 F. **Lionel MAIGROT, 12, rue Mme De Sévigné, 78320 Le Mesnil St Denis. Tél. : (16-1) 34.61.92.74.**

Vds MD + 2 jx (Altered Beast et Quack Shot) + man : 1 000 F. **Eric ZELMANOWITCH, 15, ville Artois, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.67.41.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Quackshot) 1 350 F. **Fabrice ADRIAN, 9, ville Blanche, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.44.70.**

Vds MD ss gar. + Arcade Power Stick + 7 jx. 3 000 F. **Karim DESSMANN, 27 bis, rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.81.58.**

Vds MD 350 F + 10 jx : 180 F pce + 2 man. : 1 500 F. **LEMAIRE, 6, rue de la Paix, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.31.07.01.**

Vds MD + Golden Axe. Px : 800 F. ss gar. **Stéphane ENGUERRAND, 71, rue Febvotte, 37000 Tours. Tél. : 47.64.31.94.**

Vds MD Franç. + 9 jx (Robocod, F22, J.Madden 2, Desert Strike...) : 3 500 F. **Laurent LARMUSTAUX, 10, rue de la Prévoyance, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.01.32.**

Vds jx MD : Sonic, Mickey, James Pond II, F22, Interceptor, Fearytal. **Eric LEONARDUZZI, 6, place de ■ République, 90100. Tél. : 84.56.32.79.**

Vds MD + 2 man. + Arc PS + man. franç. + 7 jx, Ea Hockey, Street of Rage, Sonic, Rambo III, etc : 3 500 F. **Philippe SAYAG, 32, rue Felix Faure, 95980 Enghein-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.17.22.39.**

Vds jx MD : 200 F. **Franck CAUCHOIS, 28, quai Dedion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.07.67.**

Vds MD franç. tbe + 2 man. (pro 2) + 15 jx : Robocod, Wonder 2, Hockey. Px : 3 700 F. **Edouard PILLOT, 6, rue de la Roche, 78100 Saint Germain en Laye. Tél. : (16-1) 34.51.60.33.**

Vds 4 jx MD Lakers, J.Boxing, Aliens, JBD Boxing, Robinson : 250 F pce. **Mustapha BOUKRAR, 26, rue Debes, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.62.77.**

Vds jx MD : Kid Chameleon tbe : 2500 F, Sonic : 170 F. **Thomas THOUVENOT, 45, bd Jean Jaurès, 54000 Nancy. Tél. : 83.41.23.33.**

Vds jx MD fran. (20 au total) de 200 à 300 F. Chuck Rock, Tazmania, Alisia Dragon. **Franck TANT, 218, bd de Paris, 62190 Lillers. Tél. : 21.54.47.93.**

Vds jx Donald, Ea Hockey Eswat, J.Madden, World Cup 90, Shinobi, Marvel Land, A.Kidd : 250 F. **Philippe LECAPLAIN, 5, allée ■ Meunier, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.47.84.**

Vds MD Franç. + 3 jx (Sonic, Merc, Shinobi) : 1 200 F. **Maxime BERGET, 3, impasse Jean Bart, 79000 Niort. Tél. : 49.33.54.90.**

Vds MD (ss gar.), Jap. + Immortal + Robocod, ■ : 990 F. Vds ou éch. les 2 jx, px : 200 F. **Julien BACHET, 27, rue Surcouf, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.60.67.**

Vds MD + 6 jx, tbe, px : 2 000 F. **Olivier CASAGRANDE, 7, rue Royale, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.11.85.**

Vds MD Franç + 4 jx, px : 1 600 F, ss gar. ou jeu : 250 F pce. **Benoit LASTISNERES, 10 impasse des Mimoses, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.49.48.**

Vds sur MD (franç), Son.c, px : 250 F. **Stéphane LAURENT, 94, rue du 8 Mai, 62138 Haisne. Tél. : 21.79.51.55.**

Vds MD franç + 2 joys + 5 jx + nbx magazines, tbe, px : 1 450 F. **Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77140 CLaye. Tél. : (16-1) 60.26.80.66.**

Vds jx MD : Eswatt, Mickey, Altered Beast, Alien, Shinobi, World Cup, Shadow Dancer, px : 200 F à 250 F. **Mathias FAURIE, 8, rue Auguste Blanqui, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.69.03.00.**

Vds MD + Pro 2 + Sonic, px : 1 000 F. Vds 12 jx MD de 250 F à 400 F. **Richard BLONDEL, 170, rue Edouard Maury, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.22.49.**

Vds MD Fran + adapt. + 23 jx + Malette + revues + 3 man., px : 7 000 F. **Gabriel BANIERE, 1 rue François Mouthon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.04.65.**

Vds MD Franç + 2 man. + 6 jx (Moonwalker, G'NG, Alt. B. Strider, L VS (Decapatak). **Hervé BOLQUILLON, St Amans du Pech, 82160 La Bellette. Tél. : 63.95.22.68.**

Vds MD + 6 jx, px : 1 500 F. **Christophe MARCILLOUX, 23, rue de l'Argonne, 69008 Lyon. Tél. : 78.78.47.59 (15 h à 21 h).**

Vds MD + California Games + Sonic, px : 850 F à déb. **Philippe OSTALZ, 22, rue Jules Ferry, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.48.28.**

Vds 8 jx : European Club Soccer, Jordan, Mickey, Sonic, Decap, Wonderboy ... px 200 F à 250 F pce. **Youssef ELAZZAOUI, 65, rue Chartier, 51100 Reims. Tél. : 26.02.02.63.**

Vds Packs : 1 de 4 jx (R. Shinobi + G'Ghost) : 750 F + 1 de ■ jx : 1 750 F (Street, Strider, SMGP...). **Laurent GEKTHOU, 50, av. Giovani Boloini, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.60.61.83.**

Vds 30 jx MD Thunder Forces, Shining, Donald Streets Pstnr 2, Splatter MSE2 tc... **Sébastien NOWAK, 2, route de Bethemont, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.77.91 (ap. 19 h).**

Vds MD + 2 man. + 5 jx : 1 950 F ou + 8 jx : 2 500 F (K. Chameleon, G. Axe 1 et 2). **Jean-François CORRIGER, 38, rue des Alouettes, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.71.45.**

Altered Beast : 100 F ; Moonwalker : 250 F ; Arrow Flash : 150 F ; Ghostbuster : 350 F. **Karim ARFI, 53, rue Girardot, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.26.28.**

Vds MD + Sonic + MGP + JO Boxing + Street of Rage + Arcade Power Stick, px : 1 500 F. **Alexandre MICHEL, 113, rue du Professeur Henry, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.75.13.93.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx (Donald, Shinobi, Desert Stike, 6 houls N'Ghost, Street of Rage et Mickey), px : 1 800 F. **Jérôme SGARD, 41, rue du Maréchal Leclerc, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 43.96.30.37.**

Vds sur MD ou éch. Mickey et Feary Tales ou éch. ctre Populus ou Marbell Madness. **Marie-Morgane VILAUD-SCHNEE, 6, rue de Poissy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.59.15.**

Vds MD + 2 ss gar., px : 690 F ; Sonic : 200 F ; Th Force 3 : 250 F ; Joe Montana : 180 F et le tt, px : 900 F. **Jan LITWIN, 9, Place de l'Etoile, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.17.22.**

Vds jx MD : Sonic et Streets of Rage, px : 200 F à 300 F. Vds sur GB Mickey Dang. **Antoine JOUET, 4, place Nicolas Poussin, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.16.29.**

Vds MD Fra + 2 man + 6 jx (Sonic ; Quackshot ; Outrun...) + adapt., px : 1 600 F. **Thomas MAMAI, 3, rue Madeleine, 91680 Croone. Tél. : (16-1) 69.48.05.39 (ap. 18 h).**

Vds MD (Jap) + 2 jx + Paddle le tt : 900 F. Vds jx MD à 200 F (Golden Axe 2 ..). **Eméric BEDU, 7 bis, av. des Peupliers, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.43.74.57.**

Vds MD + 1 man. + transfo. + péritel + 1 jeu : The Immortal, px : 1 000 F. **Lionel ALBAGNAC, 7, rue de la Tour d'Argent, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.29.20.**

Vds sur MD Streets of Rage à 200 F et Sonic à 150 F. **Matthieu BIGEON, R. Haiti, 31, av. de la Treveresse, bât. E, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.32.52 (ap. 18 h).**

Vds MD Jap + 2 man. (Pro 2) + Mercs + Shinobi, tbe, px : 990 F. **Jérôme ABEL, 11, chemin de la Calèche, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.75.48.**

Vds jx MD : Terminator, Quackshot, Sonic : 250 F pce ou 600 F les 3 ou vds MD + joy, px : 900 F. **Laurent BARTHELEMY, 183, av. Maurice Faure, 26000 Valence. Tél. : 75.40.16.84.**

Vds MD Fra + 2 man. + F22, tbe, px : 1 000 F ; Vds D. Dragon (G. Boy), px : 100 F. **Franck BARBET-CARRERE, Lot le Parc n° 17, 13121 Auriol. Tél. : 90.55.60.09.**

Vds MD Fr + 13 jx (Roll, Thun2, Kid Cham Thun, Force 3) + 3 man. + notice, px : 3 500 F à déb. **David CARTERON, 68, av. de Saxe, 69003 Lyon. Tél. : 78.95.30.52.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx Toki-Kid Chameleon, Taz Mania, James Pond 2, Decapattack etc..., px : 2 500 F. **Fabien LOVATTO, la Combe, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne. Tél. : 79.64.00.55.**

Vds jx MD (Mionig HT Resistance + Toe Jam and Earl + jx GB Pascher. **Florent ROULET, 22, rue Hector Berlioz, 38320 Poisat. Tél. : 76.24.10.87.**

Vds MD (J) + 6 jx + 2 Pads (TF3, Greendog), px : 1 500 F ou éch. ctre SFC + 1 jeu. **Quang HA DUY, 48, rue Watteau, 59520 Marquette. Tél. : 20.40.95.60 (ap. 17 h).**

Vds jx MD (Donald, Mickey, Two Crude ; Kid Cam ; Tazmania), px : 300 F. **Guillaume CARLE, 39, rue des Peupliers, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.21.58.84.**

Vds MD Franç + 1 man. + 3 jx + adapt. jap., px : 1 000 F. **Jérémy BROCHET, 28, rue du Chatelet, 51100 Reims. Tél. : 26.85.40.16.**

Vds MD + man + 3 jx : Altered Beast, Sonic et Quackshot. **Samuel DEMACHY, 3, rue Montaigne, 10800 St-Julien-les-Villas. Tél. : 25.49.59.94.**

Vds 6 jx MD (Phantasy Star 2 et 3, S. of Vermillion, Carmen, Klax, J.P.) de 100 F à 175 F pce. **Bruno MARVIER, 13, impasse Mitchell, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.75.29.**

Vds MD + jeu + man. + transfo + péritel, tbe, px : 750 F. Vds 30 jx MD de 200 F à 300 F. **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.26.56.**

Vds MD franç + 2 Pads + 8 jx (Sonic, Monaco GP, Quackshot), px : 2 000 F à déb. **Anthony SEBASTIA, 17, rue du Maréchal Lyautey, 94170 ■ Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.71.43.50.**

Vds jx MD (Toki, Alred Beast, Sonic, Quackshot, Wonderboy 5), px : 250 F pce ou éch. ctre jx SNIN. **Baptiste COUDURIER, 310, rue du Clos Pepin, 73000 Chambéry. Tél. : 79.33.26.57.**

Vds jx MD, px : 200 F à 250 F : F22, Quackshot, Fantasia, Merc, World Cup. **Ludovic MARTIN, Maison de Retraite, Rue de Garennes, 27540 La Bataille. Tél. : 32.36.83.19.**

Vds MD neuve + 2 man. laser + 6 jx (D. Duck + J. Pond II + Sonic, etc...), val. : 3 400 F, px : 1 600 F. **Robin GUICHARD, 24, rue des Revers, 62223 Saint-Nicolas-les-Arras. Tél. : 21.58.25.17.**

Vds MD franç. + Arc. Powstick + 6 jx (Mickey, Donald, Street of Rage, Sonic etc...), px : 1 600 F. **Laurent AITA, 6, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.81.85.**

Vds MD franç + 4 jx (Sonic, Shadow of the Beast, Quackshot, Altered Best) + 2 pads, px : 1 300 F. **Arthur BROC, 32, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.99.03.**

Vds Quackshot et Shinobi, px : 250 F pce (pte et not). **Jimmy BROUSMICHE. Tél. : (16-1) 46.68.21.41.**

Vds ou éch. ■ + 2 jx, px : 1 200 F ou ctre SFC Jap US Fra. **Christophe LOUBATIERES, 28, Grande Rue, 02320 Cessières. Tél. : 23.24.13.84.**

Vds Sonic, Quackshot : 180 F, Phantasy Star 2 : 220 F ; Shinobi : 250 F, Phantasy Star 3 : 280 F. **Rémy TOUCHE, Campagne Bourras, 04120 Le Poitud-sur-Verdon. Tél. : 92.77.33.54.**

Vds jx ■ : Shadow Dancer, Rambo III, Fantasia, px : 300 F à 600 F. **Mathieu PUIZILLOUT, 54, rue Ejenne Perière, 91610 Ballancourt.**

Vds MD jap + 2 joys + arc. Power Stick + 6 jx : GP Monaco, Mickey, ST Of Rage, Road Rash..., px : 1 800 F. **Jean-Yves LEFLOIC, 66, rue Guesnier, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : (16-1) 34.67.15.84.**

Vds MD + 12 jx Tbe. (Donald, Foot...) px : 2 000 F. Vds GB + 4 jx, px : 500 F. **Stanley PIERRON, Lieu Dit, Grand Luc, 33780 Saint-Pierre-de-Bat. Tél. : 56.23.45.67.**

Vds, éch. jx MD Hell Fire F22, Rastan 2, Alien Storm, tbe ou vds 200 F à 250 F. **Yohann PETER, 103, av. de Paris, 94360 Bonneuil sur Marne. Tél. : (16-1) 43.78.85.90.**

Vds MD Franç + 2 man. + adapt. jap + 3 jx, px : 900 F. **Wilfrid VILLA, 4, allée Berthoven, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.83.08.**

Vds MD + 9 jx tbe, (Tazmania, Terminator, Thunder Force 3), px : 3 100 F ou vds sép à déb. **Alban CAMP, 24, rue Cambon, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.60.08.49.**

Vds sur MD Streets of Rage : 200 F et Toki : 200 F ou éch. ctre Desert Strike E. Soccer. **Mathias RONZEAVO, 150, rue Breteuil, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.09.21.**

Vds MD et/ou NES et/ou GB avec jx, ■ intér. **Edouard ROBERT, 24, rue des Telliers, 51100 Reims. Tél. : 26.47.80.85.**

Vds MD F. + adapt. + jap. + 1 joy + 4 jx (Quackshot, Olimpic, Gold, California, Sonic), px : 1 600 F. **Julien OLLAGNIER, 13, av. Marie-Noel, 88380 Appoigny. Tél. : 86.53.06.97.**

Vds jx MD de 150 F à 200 F, Mickey, Sonic, ST of Rage, Dick Tracy, Re. Shinobi, etc... **Benjamin TRINH, 28, rue de la Libération, 60630 Le Mesnil-en-Thelle. Tél. : 44.26.50.81.**

Vds sur MD Dynamite Duke : 120 F ; Sonic : 200 F ; S. of Rage : 200 F ; Robocod : 220 F ; Mercs : 200 F. **Jonathan MERGUI, 11, rue Paul de Kock, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.52.87.**

Vds MD Jap ss gar. + 2 man. + adapt + 3 jx, px : 2 300 F. **Frédéric SAGGLIMBENE, 87, rue Lafayette, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.31.35 (ap. 18 h).**

Vds jx MD ■ éch. ctre jx MD ou S. Nintendo. **Steven ROMANELLI, 103, route de Curienne, 73230 Barby. Tél. : 79.72.93.60.**

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Desert S., Taz...), px : 2 000 F, val. : 3 490 F. **Pascal SMADJA, 33, résidence Bel Ebat, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.42.32.**

Vds jx MD : Eswat, Fantasia, Wonderboy 3, Sonic, px : 250 F à 300 F ; Altered Beast : 100 F. **Julien THOLLOT, 325, route de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.90.93.**

Vds MD franç + Sonic + Mickey + F22 + S. Monaco + Battle Squadron, px : 2 500 F, tbe. **Stéphane PASTOR, Les Septs Ponts, Route Dalata, Lot Neri, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.38.47.**

Vds jx MD : 200 F à 250 F (Boxing, Spideyt, Westrel War, D. Tracy, Kid ou Chameleon, Sub Attack, etc...). **Julien LEDOUX, 3, place d'Armes, 89113 Villeneuve. Tél. : 86.73.82.84.**

Vds MD + adapt. jap + 2 man. C1 Striker + 12 jx (Sonic, Bulls Lakers, SMGP II), px : 3 500 F. **William BUISSON, 25, rue Anatole France, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.47.18.03.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Altered Best, Spider-Man, Merce, Runark) + 2 man + adapt. jap. **Rémy ALBRECHT, 1, rue du 12 septembre 1949, 88300 Neufchateau. Tél. : 29.94.24.14.**

Vds jx MD : Mickey, Quackshot, Aleste S. Shinobi, Mercs SMGP, Arc Pow. S., px : 200 F. Ach. jx S. NIN. **Benoit DIEUDONNE, 42, Ferme Basse Walm, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.10.**

Vds MD fran + 3 jx (Sonic, Golden, Axe, Shadow Dancer) + 1 man., tbe, px : 1 500 F. **Christophe MERCIER, CES des 4 Saisons, 1, av. des Chycines, 12850 Onet-le-Château. Tél. : 65.42.94.52.**

Vds MD franç + 7 jx (Mickey, Jo Montana 2, Street of Rage, Mercs...), px : 1 200 F. **David BASBAYON, 20, rue de Strasbourg, 87100 Limoges. Tél. : 55.79.85.19.**

Vds MD + 4 jx (Kid Cha., Donald ; Bart ; G. Axe) + 2 pads, px : 1 200 F à déb + GG + 3 jx + adapt., px : 600 F. **Benoit DERENNE, 29, rue du Général Leclerc, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.86.05.70.**

Vds jx MS de 90 à 150 F. Ach. jx MD. **Ludovic MERLET, 118, rue des Chaillers, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.05.49.**

Vds jx MD : Mickey, Sonic, S. Thunder, Blade, Golden, Axe II, James Buster, Douglas : 220 F pce. **Alexis THIBAUT, 30, av. du Gal de Gaulle, 94160 St-Mande. Tél. : (16-1) 43.28.27.54.**

Vds MD ss gar. + 3 jx, Sonic, Budokan, Spiderm., ■ à déb. **Jean-Guy SUAIRE, 4, place de La Motte, 67140 Mantiet. Tél. : 88.53.51.50.**

Vds MD Fr + 3 jx (Sonic, Mickey, Thunder Force 3), px : 1 150 F + adapt. cartt. Jap. **Benoit POTHIER, 34, square Simon, St-Jean, 60130 Ecully. Tél. : 78.33.67.70.**

Vds MD + 13 jx + 2 man., px : 4 500 F, le jx : 250 F. **Gilles LASES, 261, av. de Verdun, 69330 Meyzieu. Tél. : 72.02.79.21.**

Vds MD + 10 jx (Street of Rage, Quackshot...) + 2 man., px : 2 500 F. **Pierre FITTE-DUVAL, 16, rue de Rosny, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.18.94.**

Vds MD + 4 jx + Sonic + Kid Chameleon + Quackshot + Tazmania + 2 man., px : 1 500 F. **Matthieu MAGDALOU, 1, rue du Vert Buisson, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.43.76.**

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 3500 NOUVEAUTES

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR *	549 F		
LOUPE	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
BATTERY PACK	375 F	GEAR TO GEAR	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

DRAGON CRYSTAL	99 F	SPACE HARRIER	99 F
SLIDER	99 F	WOODY POP	99 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST	79 F	SHINOBI	99 F
KUNG FU KID	79 F	TENNIS ACE	99 F
WORLD SOCCER	79 F	WORLD CUP ITALIA	99 F
GLOBAL DEFENSE	99 F	XENON II	99 F
GHOSTBUSTERS	99 F	SAGAIA	139 F
RAMBO III	99 F	AFTER BURNER	179 F
RASTAN SAGA	99 F	SONIC II	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) *			499 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)			79 F
MANETTE PRO 2 *	79 F	MENACER *	349 F
GAME-GENIE	349 F	FANTASTICK *	199 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

PAPERBOY	89 F	RAMBO III	139 F
WRESTLE WAR	99 F	STRIDER	139 F
ALEX KIDD	99 F	WONDERBOY III	139 F
LAST BATTLE	99 F	SUPER HANG ON	179 F
ALISIA DRAGON	139 F	SUPER THUNDER BLADE	179 F
CRACK DOWN	139 F	WORLD CUP ITALIA	179 F
DICK TRACY	139 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
GOLDEN AXE II	139 F	MICKEY ET DONALD	299 F
MOONWALKER	139 F	SONIC II	299 F
OUT RUN	139 F	STREET OF RAGE II	299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 1690 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS *			349 F
ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE	249 F	HANDY-BOY	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

GARGOYLE'S QUEST	109 F	BALLOON KID	159 F
TURTLE NINJA	119 F	DR MARIO	159 F
ALLEWAY	139 F	MARIO ET YOSHI	159 F
MOTOCROSS MANIAC	136 F	SPIDERMAN	159 F

NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * 290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	99 F	SUPER MARIO BROS	169 F
BURAI FIGHTER	139 F	MISSION IMPOSSIBLE	179 F
SOLSTICE	149 F	LOW G MAN	179 F
CHEVALIER DU ZODIAQUE	149 F	ZELDA I	179 F
WIZARDS AND WARRIORS	149 F	ZELDA II	239 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE SUPER-NINTENDO (neuve)	759 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ MARIO KART)	979 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ STREET FIGHTER II)	1090 F
MANETTE SUPERCON II	139 F
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

POPULOUS	249 F	WINGS II	349 F
ROCKETEER	249 F	WRESTLEMANIA	349 F
R TYPE	249 F	ANOTHER WORLD	399 F
JAMES BOND JUNIOR	299 F	ARME FATALE	399 F
SUPER MARIO KART	299 F	AXELAY	399 F
SUPER TENNIS	299 F	JIMMY CONNORS	399 F
ZELDA III	329 F	ROAD RUNNER	399 F
HOOK	349 F	MAGICAL QUEST	419 F
ROBOCOP III	349 F	TINY TOONS	419 F

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE) 1990 F
(+ DE 50 JEUX DISPO.) avec 1 jeu 2490 F
MANETTE 399 F MEMORY CARD 199 F

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	690 F	479 F
FATAL FURY	990 F	690 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
SUPER SIDEKICKS	1490 F	1190 F

LYNX NEC

CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu 499 F
PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu 995 F
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

CONSOLE LYNX II * 549 F
+ DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 129 F

* OCCASION

Toutes les marques citées sont des marques déposées

Dans la limite des stocks disponibles.

RC. Paris B 385 2[illegible] 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM..... PRENOM.....
ADRESSE .....
CODE POSTAL..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature.....

CONSOLE • 03/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10 %**

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H COLISSIMO

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux sur :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
et échangeons vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

petites annonces

NES

Vds NES + 6 jx + Zapper, px : 800 F à déb. ou éch. ctre S. Nintendo. **Jonathan JOST, 24, rue des Tournelles, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.32.36.**

Vds jx NES : tbe (Simons, Quest, Rygar Bad Dudes), px : 200 F pce : Mario + Duck Hunt, px : 220 F. **Aurélien SABLONNIERE, 38, chemin du Bois Payen, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.73.93.92.**

Vds jx NES Megaman 2, TMHT, etc... de 150 F à 200 F + jx Mega D. Thunder Force 3, etc... **Anthony MEAUZODNE, B/23, résidence Foch, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.76.27.**

Vds NES + 7 jx, px : 2 000 F à déb. **Muriel POURE, 1, rue José Giner, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.22.50.11 ou 46.62.74.45.**

Vds NES + 8 jx, tbe ; Lite Force, Radracer, vte sép poss. le tt, px : 1 900 F. **Habib BEN-ALI, n° 45, rue d'Upsall'A Le Palliade Cité Uranus, 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.17.57.**

Vds jx Teenage Mutant Hero Turtles, px : 300 F. **Ludovic CHABRILLANGES, CCAS Chingeat, 19260 Treignac. Tél. : 55.98.05.64.**

Vds NES + SMB + Turtles + Castlevania + rescue, tbe, px : 500 F. **Bruno VIGUIER, 178, av. Général Frère, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.51.11.**

Vds jx NES : Blue Shadow, px : 200 F et tortues I, px : 220 F. **Franck ZLAMANCZYK, Les Sables, BP 17, 69630 Saint-Georges-de-Reneins. Tél. : 74.67.75.91 (18 h à 19 h 30).**

Vds NES + 6 jx (Gremlins 2, Top Gun) ou jx sép. 200 F à 250 F. **Sébastien TRINQUE, Bage-la-Ville, 01380 « Le Sutignat ». Tél. : 85.30.43.13.**

Vds NES + Zapper + Mario 1, px : 750 F, vds NES, px : 150 F à 250 F. **Laurent KUBIAK, 38, rue de la Paix, 57800 Rosbruck. Tél. : 87.81.58.54.**

Vds 2 jx, NES Solar, Jethan et Zelda 1, px : 250 F pce. **Ludovic AVRILLA, 24, rue des Jardinières, 85270 St-Hilaire-de-Riez. Tél. : 51.54.38.08.**

Vds jx sur NES ou NES et jx GG le tt ctre SFC + 2 jx. **Roland THIRIOT, 57, rue Hoche, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.57.84.17.**

Cool ! Vds NES + 2 man + Zapper + 4 jx (S. Mario, Zelda...), tbe, px : 1 000 F. **Julien VOIRIN, 17, rue de Chateaudun, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.73.48.**

Vds man. NES Advantage, px : 200 F. **Jean-Charles RICHARD, 27, rue Beudin, 78500 Houilles. Tél. : (16-1) 39.13.51.49.**

Vds 2 K7 NES, px : 400 F + Mario 4 sur Nintendo : 300 F. **Sébastien RENE, Route de Tricherie, 87140 Compreignac. Tél. : 55.71.20.57 (le soir).**

Vds jx NES, SNIN (Fra), MD, GB, GG, (de 100 F à 300 F pce). **Jean-Christophe DERVILLE, Pâtisserie « Les Sapins », 74250 Les Gets. Tél. : 50.79.71.18.**

Vds NES + 5 jx (Mario Bros 1 et 3, Dragon II, etc...), px : 1 300 F. **Alix VERDET, 20, quai Magenta, 92200 Moissac. Tél. : 63.04.14.86.**

Vds 10 jx + accessoires, px : 2 500 F. **Frédéric BORN, 8, rue de Sarreguemines, 57480 Kerbach. Tél. : 87.88.51.63 (W.E.).**

Vds NES : 250 F + Zelda 2, Faxan Bat, D. Dragon 2 ; Top Gun Turbo Rac., px : 300 F à déb. **Guilhem ALLEMMOZ, 4, rue du Jura, 54500 Vandoeuvre-les-Nancy. Tél. : 83.44.58.89.**

Vds NES + 1 jeu au choix, px : 300 F, vds Mario 2 et 3, Probotector, DDII, Robocop, px : 170 F à 230 F. **Damien MILARD, Le Maraval, rue E. Zola, 19520 Cublac. Tél. : 53.50.30.41.**

Vds jx NES Duck Tales, px : 200 F, TMHT : 100 F le tt : 285 F, tbe. **Jonathan ROBIN, 1, place des Pagers, 44120 Vertou. Tél. : 40.05.72.37.**

Vds NES + Zap + 2 man. + 1 joy + 1 jeu, px : 650 F. Vds jx NES : Megaman 2, SMB3, Batman, px : 260 F. Etc. **Lionel PETITJEAN, 13, chemin des Perrières, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.79.40.**

Vds NES + Mario + Dunck Hunt, px : 400 F, Zelda 1, Mega Man 2, Kabuki Battle of Olympus etc, px : 200 F. **Sébastien FOURNIER, 67, rue Michelet, 49000 Angers. Tél. : 41.88.40.19.**

Vds NES + pist. + S. Mario Bros 1 et Duck Hunt + 2 man., px : 400 F. **Georges FLOURON, 57, rue de l'IERO, 84120 Pertuis. Tél. : 90.79.45.33.**

Vds NES neuve + 4 jx + pist. + Mario Bros 1, px : 1 300 F à déb. **Bruno KILLIAN, 2, lot le Perillon, 55240 Bouligny. Tél. : 29.87.94.53.**

Vds NES + pist + 8 jx (SMB3), px : 2 000 F à déb. ou éch lot + GB ctre SNIN. **Yannick GIRERD, Rue de Pissaules, 38390 Montalieu-Vercieu. Tél. : 74.88.62.25 (sp. 17 h).**

Vds NES + Soccer + Maniac Mansion + Tortues + Transfo, px : 450 F. **Alexandre VENOT, 98, rue de la Marne, 41100 Vendôme. Tél. : 54.80.07.96.**

Vds 8 jx : (Simon's Quest, Mario 3, Simpsons, Bad Dupes, Dragon Nija, D. Dragon...) ; 120 F pce, et Zapper : 150 F. **Maxence MASURIER, 9, rue du Départ, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.05.71.**

Vds NES + 4 jx (Mario 3, Tortues) + 2 man., px : 900 F. **Denis FOUCHER, 60, B. Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.84.96.**

Vds 10 jx NES à 200 F pce et accessoires (pist...), px : à déb. **Lionel TEMPIEP, 28, ch. des Anémones, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.06.23.**

Vds NES + 12 jx, px : 2 300 F. **Sylviane COLIN, Bt-Diamant Moissonpre, 54270 Essey-Les-Nancy.**

Vds NES + 2 jx (Mario, Turtles), tbe : 700 F ou éch. ctre MD avec ou ss jx. **Javin CHEVALLIER, 8, rue des Iriau, 77210 Samoreau. Tél. : (16-1) 64.23.90.54.**

Vds NES + 12 jx (Chipndale dble Dragon 2, SMB1 et 3, Biod...), val : 5 500 F tbe, px : 2 500 F. **Jean-Baptiste BRUTO, 7, rue des Tulipes ; 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.56.72.**

Vds K7 NES, px : 200 F ou 500 F les 3 ou éch. ctre jx Lynx. **Valérie GOUDE, 8, imp. des Cigales La Barasse, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.25.79 (H.R.).**

Vds jx Dragon Ball-Mario 1, px : 300 F les 2. **Xavier FURET, 139, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.89.05.75.**

Vds Moonwacker : 200 F et NES + Turtle et Tetris : 650 F port. comp. **Marc ZIEGER, 2, Allée de l'Oiseleur, 77181 Courtry. Tél. : (16-1) 64.26.02.42.**

Vds NES + 2 man. + 16 jx + NES Advantage + ■ jx, px : 1 750 F **Alexandre SALET, 18, rue de Tyr les Cytises, 39260 Moirans. Tél. : 84.42.32.07.**

Vds NES + 4 jx + 2 man. + Zapper : 1 000 F (ou éch. ctre SFC). **Julien PERAL, 2, rue Joseph Tastu, 66000 Perpignan. Tél. : 68.55.20.51.**

Vds NES + 11 jx (Mario 1, 2, 3, D. Dragon 2), px : 2 000 F. **Alexandre DUBUS, 3, chemin du Port aux Sablons, 91280 St-Pierre-du-Perray. Tél. : (16-1) 60.75.39.07.**

Vds SMB3, px : 300 F, World Cup Bayou Billy, Zelda, Air Wolf, TMHT, px : 200 F, vds NES + SMB : 400 F. **Sylvain BURDIAT, 69, chemin de la Nerthe, 13015 Marseille. Tél. : 91.46.07.36.**

Vds NES + 2 man. + Nes Max + 16 jx, val. : 6 000 F, px : 2 000 F. **Matthieu MAUREIN, 101, rue du Renelagh, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.58.45.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx (Gremlins 2, WWF, Snake, Rattle n'Roll, Kic Le Cubicle), BE, px : 1 000 F. **Jérôme LEFEVRE, 4, square des Bruyères, 78114 Cressely. Tél. : (16-1) 30.52.38.44.**

Vds NES + 4 jx + pist., px : 750 F, jx NES (Zelda 2, Simpsons, D. Dragon, etc), px : 180 F pce. **Bruno RAFA, 3, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.70.07.**

Vds NES + 5 jx + Zapper + 2 man., px : 1 400 F. **Frédéric OLDAG, 18, rue Hélène Boucher, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.07.87.**

Vds NES + 11 jx + pist. + revues : 2 500 F. **Alexandre IOVINO, 32, rue Jean Casse, 60180 Montataire. Tél. : 44.25.00.22.**

Vds NES + man. + Zapper + 8 jx, px : 950 F à déb. **Tristan DE CHAMBURES, 43, rue Barbès, 94200 Ivry S/S. Tél. : (16-1) 46.71.97.84.**

Vds jx NES Mario 2, Métroïd DD, etc, px : 200 F. **Sébastien VILLALBA, 69, route des Gardes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.28.79.03.**

Vds NES + 1 jeu + 2 man. (Track and Field 2), tbe. **Florent MECHAIN, 23, place des Chardonnerets, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.62.49.**

Vds + 4 jx : SMB3, TMHT off Road, Blue Shadow, tbe : ss. gar., btes : 1 000 F. **Julien BARBET, 30, chemin de la Bruyères, 41120 Sèvres. Tél. : 54.70.42.59 (sp. 20 h).**

Vds NES + NES Advant + 10 K7, px : 1 500 F (Grem 2, Link, Castel 2, etc...). **Julien SCHNEIDER, 6, av. Durandy Domaine Canta Gallet, 06200 Nice. Tél. : 93.98.37.13.**

Vds NES + 9 jx + 3 man., px : 2 000 F. **Mlim GHEZALI, 80, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.95.94.**

Vds NES + NES Max + Pist. + 10 jx (Tetris Mario 1, 2, 3), tbe : 2 350 F. **Florent PANZANI, 3, av. Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.36.94.**

Vds NES + jx val. : 2 300 F, px : 2 600 F. **Julien BRITTE, 50, rue de Langoulême, 74600 Seynod. Tél. : 50.52.19.04.**

Vds NES + 2 man + K7 + 64 jx, px : 1 000 F ou éch ctre super Nintendo + 1 ou 2 jx. **Laurent BECHET, 74350 COPPONEX. Tél. : 50.44.29.18.**

Vds NES + 6 jx : SMB2-3, Top Gun, TMHT, joys, px : 1 400 F. Val : 3 000 F. **Brice NAJDA, 580, Allée de Craponne, Le Panoramic, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.48.32.**

Vds NES + 2 jx, px : 500 F ou éch. ctre GG + 1 jeu. **Eric SANCHEZ, 87, rue du Bret Pav. 53, Cedex 283, 36090 Villefontaine. Tél. : 74.96.60.22.**

Vds ■ K7, NES : 3 000 F. **Eric CALORE, 5, rue Sthrau, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.84.25 (ap. 18 h).**

Vds jx NES : Rygar : 200 F ; Robocop : 200 F ; Kick Off : 250 F ; Castlevania : 210 F ■ le tt, ■ : 800 F. **Gwen LE GOFF, 113, route de pont l'Abbé, 29000 Quimper. Tél. : 98.52.99.80.**

Vds NES + 3 jx, px : 800 F (Ticettac) Megama 2 + Tortues + Megaman 2 : 250 F, Ticettac : 300 F ; NES + TMTH : 450 F à déb. **Arnaud GERVOIS, 13, rue des Colombes, 02000 Laon. Tél. : 23.20.23.86.**

Ach. sur NES Digger-T Rock ; Boulder-Dash : 100 F max., ou éch. ctre Super Road. **José, 8, rue de 8 Mai 1945, 77130 Montereau. Tél. : (16-1) 64.32.36.38 (sp. 19 h).**

Vds Nes + jx (SMB1, World Cup, Track and Fild 2, Duck Hunt) + pist. : 1 000 ll ou vte sép. **Olivier DECAMPS, 2, rue du Pigné, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.36.82.**

Vds Console Nintendo + 2 man. + 2 cart. Super Mario + Duck Hunt + Tortues Ninja + pist. TBE : 400 F. **Stéphane DUVIQUET, 57, av. de l'Oasis, 93220 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.27.58.**

Vds Nes + jx : Soccer, Zelda 1, Mario 3, Hyper Soccer, etc... TBE. **Raphaël MOSSAN, quartier des Vernes, 26750 St Michel-sur-Savasse. Tél. : 75.02.86.27.**

Vds Nes + 6 jx + pist. + Robot + DPlayer : 1 600 F. **Charly GOUGELIN, rte de Beaumes de Venise, 84330 Caromb. Tél. : 90.62.46.52.**

Vds Nes 3 jx + pist. + 2 man. : 950 F. **Thomas DEVORSIME, 13, rue de l'Oratoire, 06130 Grasse. Tél. : 93.36.63.50.**

Vds Nes + 7 jx (SMB3, Duck Tales, Chip'n Dale, Zelda 2) : 1 900 F. **Nicolas LEFEBVRE, 14, av. des Roses, 89790 Ronchin. Tél. : 20.52.35.32.**

Vds Nes + 2 man. + Nes Advant. + 15 jx (SMB2, Zelda 1, Top Gun 1, Gonies 2) + Robot + zapper : 3 000 F. **Franck GRIGI, 9, av. Abbé Lemire, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.24.14.50.**

Vds Nes + man. + 4 jx : Top Gun, Days of Thunder, Tortues 1, Megaman 2. Tbe 1 100 F à déb. **Laurent KIRSCH, 3, chemin de la Gruzelette, 85240 Saint Hilaire des Loges. Tél. : 51.52.13.33.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. **Consoles + n° 18**

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. : (ajouter 16.1 pour Paris et R.P)

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Gameboy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

Tu veux vendre, acheter des news, des imports, au meilleur prix, tape

3615 CONSOL PLUS

Le service minitel de la console par les spécialistes de la console.

LES NEWS

JEUX SUPER NES 449,00F

CALIF. GAMES II	NBA ALLSTAR
GODS	RED OCTOBER
SIM CITY	WORDTRIS
LETHAL WEAPON	GOAL
UNCHARTED WATERS	WING COMMANDER

JEUX SUPER FAMICOM 589,00F

Q-BERT 3	WORLD RUGBY
POPULOUS II	F1 HUMAN GP
BURAI	ALIEN /PREDATOR

JEUX MEGA DRIVE 395,00F

EX MUTANTS	POWER MONGER
SUP. HIGH IMPACT	CAPTAIN AMERICA
ROAD RASH II	J.MADDEN 93
STREET OF RAGE II	J.MONTANA 93

LES OCCASES

TOUTES LES CARTOUCHES MOINS CHERES, LA PREUVE:

S-NES US	290,00F
MEGA DRIVE	259,00F
GAME BOY	139,00F
MASTER SYSTEM	99,00 F
GAME GEAR	159,00F
NES À PARTIR DE	140,00F

POUR LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES JEUX EASY!!! CONSULTE PAR MINITEL NOTRE CATALOGUE. C'EST D'ENFER!!!

CONSOL PLUS rachète tes cartouches :

- Super Nes
- Famicom
- Sup. Nintendo

200 F

- Mega Drive 130/150F

ON PAYE CASH !!!

LES CONSOLES A PRIX D'ENFER !!!

SUPER NES US & 2 PADS & MARIO 4

1090 F

1890 F

NEO GEO & 1 MANETTE

CONSOLES D'OCCASION

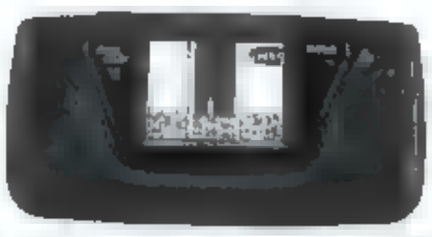
NINTENDO NES	150,00F
MASTER SYSTEM	150,00F
S.NINT & SF II	1090,00F

TESTÉES... RÉVISÉES...

GARANTIES 3 MOIS

MEGA DRIVE & 1 JEU 690F!!

[illegible]



GAME GEAR 690F!!

Commander avec 3615 CONSOL PLUS c'est l'occasion garantie 3 mois, les frais de ports gratuits (économise!!!!), la livraison en 48 heures (pourquoi attendre?), l'assurance du meilleur prix et du choix, tous les jeux d'imports...

Viens le découvrir et gagne des consoles!

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex.

Nom-Prénom .....

Adresse .....

Code postal .....Ville.....tel.....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F.....Total		

Règlement: Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou ☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit

par Carte bleue _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ expire _ _ / _ _

Tu peux commander aussi par Minitel sur le 3615 CONSOL PLUS.

MATE LES TARIFS !!

JEUX SUPER NES 449,00F

AMAZING TENNIS	SPIDERMAN X-MEN
ADAMS FAMILY	NHLPA HOCKEY
AXELAY	OUT OF THIS WORLD
BEST OF THE BEST	ZELDA III
DESERT STRIKE	PILOT WINGS
ACTRAISER	PRINCE OF PERSIA
HOOK	ADVENTURE ISLAND
CONNORS TENNIS	YS III
NCAA BASKET	BART NIGHTMARE
ROAD RUNNER	MARIO KART

JEUX SUPER FAMICOM 589,00F

TINY TOONS	GUN FORCE
RANMA 1/2 II	ROYAL CONQUEST
MAGICAL QUEST	RUSHING BEAT II
JOE MAC II	VALKEN
VOLLEY BALL II	KING OF RALLY

JEUX MEGA DRIVE 349,00F

TALESPIN	LHX ATTACK CHOP
LOTUS TURBO	NHLPA HOCKEY 93
ALIEN III	RISKY WOODS
ARIEL SIRENE	STEEL EMPIRE
BATMAN RETURNS	STEELS TALONS
F22 INTERCEPTOR	USA TEAM BASKET
GREEN DOG	W TROPHY SOCCER
HOME ALONE	WORLD ILLUSION
KRUSTY FUNHOUSE	ALISIA DRAGON

ET BIEN SUR, TOUS LES JEUX GAMEBOY, GAMEGEAR, NES ET MASTER SYSTEM SONT SUR TON 3615 CONSOL PLUS.

COMPARE ET TU VERRAS!!

Sur le 3615 CONSOL PLUS, si tu es un pro des jeux, tu pourras gagner des Pin's, des Jeux, des Consoles et des Bons d'Achats !!

Alors joue au

QUIZZ et au POKER.

Vite, dépêche toi si tu veux faire partie des prochains gagnants !!!

3615 CONSOL PLUS... le seul véritable 3615 de la Console

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone de 9 à 12 heures : (16) 92-02-06-04

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

petites annonces

Vds GB + 3 jx : 400 F. Nes + SMB1 et 3 + Batman + Boulder Dash + Trojan : 600 F. **Wilfried PEREZ, 63, rue de la République, 60100 Creil. Tél. : (16-1) 44.28.60.12.**

Vds Nes 200 F + ■ jx : Mario 3, Megaman 2, Batman, Pinbot, Tortues, Gremlins 2 : 200 F le jeu. **Damien HOLVOET, 78, rue des Jons Marins, 91620 La ville du Bois. Tél. : (16-1) 64.49.04.45.**

Vds Nes + Nes Advant. + pist + 3 jx (DDragon 1 + SMB1 + Duck Hunt) : 450 F. **François SIMOND, Le Montcalm ■ 403, 11, montée des Car. Romaines, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.34.14.18.**

Vds Ikari Warriors 100 F. DDragon 2 150 F. Nettoyeur 75 F. **Romain GALLET, Vallée Colin, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.65.22.**

Vds Nes + 11 jx + pist. + 2 man. (Batman, Zelda 2, Rygar, etc..) : 1 600 F. **Yohan VALLOIRE, 3, rue Paul Bonna, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.54.31.16.**

Vds Nes + 5 jx + 2 man. + Nes Advant. : 1 200 F. **Matthias HERNANDEZ, Lot Lagravère, rue du Quercy, 47550 Boe. Tél. : 53.96.41.99.**

Vds Dragon Ball 150 F ou éch. ctre Bubble Bobble. **Xavier WYSS, 139, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.89.05.75.**

Vds jx Nes : Metroid, Bionic Commando, Tiger-Heli, Top Gun 200 F pce. **Florent ROBIN, 19, rue Jeanne d'Arc, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.52.76.**

Vds Hook sur GB 150 F. Nes neuve + 4 jx : 1 290 F. **Alban ESCRIVA, 1, allée de Savoie, 78170 La Celle-Saint-Cloud.**

Vds sur Nes : Mario 2 250 F. Dragon ball 180 F. Digger 250 F. ■ lt : 650 F. **Guillaume BRACKMAN, 2, chemin des Hauts Doigts, 78750 Mareil-Marly. Tél. : (16-1) 39.58.19.78.**

Vds Nes + 2 man. + 8 jx. Super Mario 3, TMHT, etc. **Michael HULTEAU, 3, av. des Anciens Combattants, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.63.07.**

Vds Nes + The Battle of Olympious, éch. ctre 2 jx GG (Sonic 2, Simpsons) 400 F. **Léo TERRANDO, Lieu dit Bourgevin, 33560 Ste Eulalie. Tél. : 56.31.53.27.**

Vds Nes + 3 K7 Goal Punch-Out, Top Gun : 600 F. **Raphaël DIDIER, 36, rue Claude Bernard, 26000 Valence. Tél. : 75.56.19.21.**

Vds Nes + pist. + 2 man. + 6 jx : 750 F. **Sylvie VIOLET, 1, rue chemin de ■ Noval, 25410 Vit. Tél. : 81.58.58.67.**

Vds Nes + 5 jx + joys : 1 500 F. **Eric BROUSSE, 87510 Saint Jouvent. Tél. : 55.75.89.21.**

Vds Nes + 3 jx Tbs SMB 2, Zelda I, Kickle Cubicle, 2 man. 1 400 F à déb. **Magali HIEGA, 41, domaine du Château, 91300 Chilly Mazarin. Tél. : (16-1) 64.48.22.36.**

Vds jx Nes DDB, Castle, Mega man, TMTH, T.Gun, Galaga, Rad Racer : 200 F + tbe de rang. **Christophe COURCIER, 162, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.06.90.**

Vds Nes + Tortues : 400 F + jx Batman + tetris : 250 F pce. **Vincent ALBERT, 132, av. du Général de Gaulle, 79140 Cerizay. Tél. : 49.80.16.13.**

Vds Nes + pist. + 2 man. + 3 jx Megaman 2, Duck, Mario 1. ■ à déb. **Pauline GANNOT, 252, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.14.27.**

Vds Mario Bros 1, Dragon Ball, Bionic Commando, Duck Hunt, Wild Gun Man 200 F + zapper 200 F. **Arnold FERLIN, 16, rue des Hautes Billes, 77240 Vert-St-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.65.70.**

Vds MD Jap + 1 jeu + man. 600 F. **Jean-Michel BLASCO, 7, chemin du Pont aux Anes, 92160 Antony.**

Vds Nes + pist. + 12 jx : 2 000 F. **Vincent JOURNEAU, 7, bd Romain Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 44.44.68.09 (H.B.).**

Vds Nes 300 F + jx : Bayou-Billy, Duck Tales, World Wrestling, World-Cup, Hyper Soccer, etc... **Michael WESCHLER, 10, rue Jeanne Jugan, 51100 Reims. Tél. : 26.36.07.29.**

Vds Nes + SMB1 et Duck Hunt + Zapper : 600 F. **Arnaud DANGONNIN, 9, rue des Blanchisseurs, 88400 Xonrupt Longemer. Tél. : 29.63.27.35.**

Vds Nes + 2 man. + zapper + 3 jx (Robocop, Mario 1, Duck Hunt) 600 F ou vds Robocop à 200 F. **David ANCELIN, 5, rue des Couloirs, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 45.50.65.86.**

Vds Nes + ■ man. + 7 jx (Ducktales, Goa, SMB 2, 3, TMHT, Tic et Tac).. **Reginald COLOMBO, 95, chemin des Condamines, 06810 Auribeau-sur-Siagne. Tél. : 93.42.23.33.**

SEGA

Vds jx MS : O. Dragon : 240 F ; Slap Shot : 200 F ; Dick Tracy : 200 F ; Out Run : 180 F ; RC Grand Prix : 190 F ; Summer Games : 220 F ; Vigilante : 180 F, Galaxy Force : 190 F ou lot de 3 jx, px : 550 F. **Charles LEMONIER. Tél. : 35.51.55.94.**

Vds SMS + 10 jx (Sonic, K-Type...) + lunettes + pist., px : 1 000 F. **Cyril SIMONCINI, 84, rue Augustin Fresnel, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.19.90 (ap. 19 h).**

Vds MS + 2 man. + 2 jx + pist. + acc., px : 700 F. **Sébastien DENIS, 56, route de Puyravault, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.38.14.**

Vds SMS + 3 jx (Hang on, California Games) + 2 man. + 1 joy, px : 500 F. **Berger ANTOINE, 63, av. du Duc de Dantzig, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.27.97.**

Vds 20 jx MS : 70 F à 150 F. **Julien CHAMAGNE, 169, rue Jules Ferry, 76480 Mainville. Tél. : 35.37.22.46.**

Vds MS + 6 jx + 2 man. tbe val. : 2 000 F, px : 700 F. **Salim BEN HAMOUDA, 87, rue Pierre Brossolette, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.31.09.**

Vds MS 1 + 8 jx + 1 man., tbe, val. : 2 840 F., px : 975 F. **Jean-Cyril CHAVAROT, sur l'Étang, 74570 Groisy. Tél. : 50.77.32.57.**

Vds SMS + 2 jx + 2 man., val. : 650 F, px : 400 F. **Christophe FELICE, 32, rue du Bois Belle Fille, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.01.85 (ap. 18 h).**

Vds SMS + man. + 6 jx (Sonic, Wonderboy 3, Moonwalker), px : 1 300 F. **Sébastien DESBORDES, 68, rue Alain Fournier, 16000 Angoulême. Tél. : 45.91.62.63.**

Vds jx SMS II Pengin land, global Defense, My Hero, Teddy Boy, px : 150 F. **David DIAS, 15, passage Savary, 49000 Angers. Tél. : 47.60.66.92.**

Vds SMS + acc. + pist. Phaser + 15 jx : Mickey, G.-Axe, W. Boy 3, Psy Fox, D. Dragon... le lot, px : 1 500 F. **Serge MANOUKIAN, 23, rue Denfert Rochereau, 69004 Lyon. Tél. : 72.07.90.21 (HR).**

Vds jx GB de 100 F à 200 F, vds jx SMS, px : 200 F. **Matthieu FONTAINE, 13, rue ■ la Mousserie, 59710 Merignies. Tél. : 20.59.54.09.**

Vds SMS + 2 man. + 15 jx, px : 1 700 F à déb. Lunettes 3 D offertes. **Matthieu CLERC, 9, allée des Buissons, 86000 Poitiers. Tél. : 49.51.41.49.**

Vds cart. MS 13 titres de 100 F à 150 F, vds CBS 50 jx + acces, px : 1 500 F. **Patrice LESPAGNOL, 1, résidence Berges de La Bruche, 67190 Mutzig. Tél. : 88.49.85.42.**

Vds MS + 10 jx (Donald, R-Type...) + 2 joys : 1 500 F à déb. ou éch. ctre S. Nintendo + 1 jeu. **Denis CAROTTI, 5, bd des Bruyères, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.67.99.**

Vds SMS + Alex Kid : 400 F, tbe ou éch. ctre 1 jeu MD. **David DURAN, 18, rue Jules Ferry, 32000 Auch. Tél. : 62.63.05.52.**

Vds MS + 3 jx + 2 man + pist. px : 500 F. **Yohann GUARRACINO, 20, av. Toussaint Samat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.49.90.**

Vds SMS + 7 jx : Wonderboy 3, Tennis, ace, D. Dragon, Sonic..., px : 800 F à déb. **Manuel BENGUIGUI, 5, passage Bullourde, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.12.88.**

Vds SMS + 1 jeu + 3 man + pist Laser + 3 jx, px : 750 F. **Stéphane RENAUDINEAU, Saint-Justin, 32230 Marciac. Tél. : 62.09.36.13.**

Vds K7 Sega Shadow Dancer, neuve, px : 250 F, val. : 365 F. **Luck LEGENDARME, 17, rue du Stade Coutemelle, 45310 St-Peravy-la-Colombe. Tél. : 38.75.70.11.**

Vds MS II ss gar. + 8 jx (Sonic, Donald..) + man., px : 2 000 F, val. : 3 200 F. **Julien PETIT, 69, rue Villebonne, 22950 Trogueux. Tél. : 96.71.08.43.**

Vds SMS + 6 jx + Zapper + Control Stick : 1 500 F, val. : 2 700 F. **Davy CHARTIER, 77, rue du Fort, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.48.90.57.**

Vds SMS + ■ cart. + 2 jx, px : 2 000 F. **Elie FALCK, 29, av. des Hortensias, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.32.98.52.**

Vds SMS + 6 jx, px : 850 F (Rastan, Shinobi, Thunder Blade, etc). **David ESTEVA, Chemin de la Loire, 44880 Sautron. Tél. : 40.63.29.83 (ap. 19 h).**

Stop Affaire ! Vds 200 F SMS + joys + 1 jeu. **François GARDIER, La « Tour », 73230 St-Jean d'Arvey. Tél. : 79.28.43.80.**

Vds SMS I + Alex Kidd + Spiderman + Runing Battle + Stabning, Mickey, px : 750 F. **Alexandre GUILLOCHON, 126, av. Poincaré, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.89.73.77.**

Vds pour SMS Astérix, px : 260 F. **Cyril GOTTI, Campagne Valérie, Bt M2, le Bertagne, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.97.81.**

Vds SMS + 6 jx. **Christophe FAUX, 2, rue du 11 Novembre, 62590 Dignies. Tél. : 21.74.26.80.**

Vds jx SMS, tbe, px : 100 F pce. **Cédric MOREL, 14, rue Ernest Renan, 69200 Vénissieux-Moulin-à-Vent. Tél. : 78.75.19.34 (ap. 18 h).**

Vds SMS 2 + 4 jx (Olympic Gold, World Cup Italia'90 + Ale Kid + Global Defense). **Pierre ROUSSEL, 16, rue de la Colline, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.31.37.**

Vds SMS + 2 man + 5 jx, px : 600 F. **Matthias LASSERRE, 10, Grande Rue, 60420 Condrieu. Tél. : 74.59.82.45.**

Vds SMS + Phaser + Lunettes 3D + 20 jx (Altered Beast...). **Arnaud MONTEIL, Jolival, 42480 La Fouillouse. Tél. : 77.30.11.79 (18 h à 20 h).**

Vds SMS + 2 man. + 6 jx, tbe, px : 1 300 F. **Benjamin SUM, 13, allée Georges Courteline, 77100 Nanteuil-les-Meaux. Tél. : (16-1) 64.33.45.84.**

Vds SMS 2 + Alex Kidd + 3 jx (Sonic, Mickey, Psycho Fox), px : 1 200 F. **Lionel LAPLAGNE, 32, rue Tino Rossi, 65100 Lourdes. Tél. : 62.42.12.01.**

Vds MS II + 1 man + 7 jx, px : 1 500 F. **Sébastien HENON, Foennec Veur, 29100 Poulderget. Tél. : 98.74.63.44.**

Vds SMS 2 + 8 jx + GG + acc., px : 1 800 F à déb. **Thomas LEFAUX, 13, rue Brequigny, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.82.50.85.**

Vds SMS + 11 jx, px : 1 700 F ou jx de 100 F à 200 F, tbe. **Olivier GARRIGUES, 9, impasse Aramis, 31500 Seyssas. Tél. : 61.56.85.45.**

Vds SMS + 5 jx + 2 Pad + pist. + SMGP sur GG, px : 850 F. **Max TESSARO, 7, rue de la Fontaine, 24110 St Astier. Tél. : 53.04.92.84.**

Vds jx SMS, Sonic, Donald, psychofox, Shinobi, px : 250 F pce. Z Mon 2 : 100 F. **David HERVE, 29, rue du Petit Herbault, 41150 Monteaux. Tél. : 54.70.20.11.**

Vds jx SMS DE 70 F à 100 F. **Benoît LEGRAVERAND, 8, rue de Saint-Germain, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 30.61.05.41.**

Vds MS + pist. + 8 man. + Hangon + Satan Hunt + 6 jx (Bubble + Astérix + Cyber Shinobi), px : 1 300 F. **Jérôme BENSO, 206, Allée du Thym, 84270 Vedene. Tél. : 90.23.34.51.**

Vds GG + 11 jx + adapt PT, auto + loupe + adapt Master System, px : 2 200 F. **Christophe VAREILLES, 43, av. du Maréchal Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.61.02.**

Vds SMS II + Speedball + Alex Kidd I, px : 600 F (emballage). **Elyes BOUTELOSA, 53, rue Jules Michelet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.98.86.**

Vds jx MS W8 2, Tennis Ace, Ghouls'n Ghosts, Altered Beast de 100 F à 200 F (ou lot). **Stéphane DOLE, Fleury, 02600 Villers-Cotterets. Tél. : 23.96.24.00.**

Vds SMS 2 + man + joy + 6 jx, Sonic, Mickey, Donald, Astérix, After Burner, px : 1 400 F. **Vincent PANGON, 46, av. Flachat, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.06.55.**

Vds SMS + 5 jx (Sonic, Golden Axe, Transbot the Ninja, Enduro Racer), px : 1 150 F. **David CHEAM, 1, rue Charles de Foucault, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.75.57.**

Vds SMS + 10 jx (Sonic, Astérix, Kung Fo K, the Ninja, World, Grand Prix etc...), px : 2 000 F. **Cédric ANTOINE, 50, av. St-Rémy, 57600 Forbach. Tél. : 87.85.07.56.**

Vds GG neuve (jamais servi) + Columns : 700 F. **Pierre-Eric LAZARO, 16, bd Gantaume, 13400 Aubagne. Tél. : 42.82.34.12 (ap. 19 h).**

Vds SMS 2 + pist. + CTRL Stick + 11 jx : Mickey, Sonic, Pacman, px : 2 300 F ou jx sép. **Louis VAN WELDEN, 34, faubourg de la Croix, 89330 St-Julien-du-Sault. Tél. : 86.63.22.63.**

Vds SMS + 2 man. + 1 joy + 10 jx, val. 3 000 F, ■ : 1 000 F ferme. **Patrice LAPALU, Ragou Fourquevaux, 31450 Montgiscard. Tél. : 61.81.08.45.**

Vds GG + Columns + adapt. sect., px : 600 F, ss gar., vds 35 jx (Sonic + Gloc + Outrun), px 550 F ou le tt : 1 300 F. **David RUIZ, 12 hameau des Champs, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.72.24.33.**

Vds SMS : 300 F neuve. **Patrice MAHON, 27, av. du Général de Gaulle, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.49.03.89 (ap. 19 h).**

Vds SMS + 2 man. + 6 jx (Sonic, Moonwalker, Golden Axe...), px : 900 F. **William LEPETITCOLLIN, 71, av. de Pessicart, bât. « B », 06100 Nice. Tél. : 93.86.50.31.**

Vds 23 jx SMS + man. + joy + rapide Fire + SMS + Pist., px : 2 300 F. **Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05.**

Vds MS + Wonderboy 3, Y'S, Ultima 4 + man., px : 1 050 F ou éch. ctre GG + 1 jeu. **Christophe LAMOUR, 109, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.41.56.**

Vds SMS 2 + man. + 3 jx + Lights phase 6 + Alex in Miracle World, px : 700 F. **Matthieu DA VAN NEX, 13, rue de Bellefond, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.07.13.**

Vds SMS II + 2 jx : Shinobi + Alex Kid, tbe, px : 450 F. **Jérémy GROSS, 509, rue de Bugarel, rés. Le Turin, bt 2, 34000 Montpellier. Tél. : 67.47.39.29.**

Vds SMS 2 + 2 man + 3 jx (Striker etc...), px : 600 F. **Frédéric ZIEGLER, 17, rue Varet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.01.73.**

Vds SMS + 2 jx + Rapide de Fire, px : 300 F, vds 16 jx : 50 F à 200 F. **Damien WIDEHEM, 1784, route de la Boissière, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.65.19.**

Vds SMS + 12 jx, px : 1 500 F. Vds jx sép. de 100 F à 280 F. **Anthony BRAYDA, 9, av. Jean Giono, résidence Bel Horizon, bât. D., 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.76.48.**

Vds SMS 2 + 4 jx (Sonic, Mickey, Alex Kid, Fire Forget 2) + 1 man. + 1 joy, px : 900 F. **Matthias HUARD, La Baldinerie, 18500 Vignoux/Barangeon. Tél. : 48.51.58.40.**

Vds SMS + 1 man + 4 jx (Sonic, Mickey, Shinobi etc), px : 1 000 F ou éch. ctre GG + 2 jx. **Julien WEISSGERBER. Tél. : 83.24.13.21.**

Vds MS + 9 jx (Moonwalker + Tunder Blade + Bonzana Bros + Dynamite Dux, px : 1 200 F. **Mathieu SANCHOT, 23, chemin de Biartigue, 33650 Saucats. Tél. : 56.72.28.12.**

Vds lot 6 jx MS : Alex Kid Kung Fu Rampage etc, px : 500 F. **CHRISTOPHE, 3, rue Pablo Picasso, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.74.42.**

Kensaiden : 200 F, Bank Panic : 90 F, Pro Wrestling : 115 F + super Vision + 2 jx : 450 F. **Nicolas ARDILLON, 1017, bd de la Paix, 14200 Hérouville Saint-Clair. Tél. : 31.44.70.85.**

Vds SMS + man. + 2 jx + Alex Kid. **Jessy LANTONNET, 22, rue des Rossignols, 95360 Puiseux-en-France. Tél. : (16-1) 34.72.85.06.**

Vds SMS + 10 jx, px : 700 F. **Lionel PETIT, 18, rue Gabriel Péri, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.56.51.83.**

Vds MS + 1 M + 7 jx, px : 1 300 F (Wonder Boy III, Zillion II), tbe + cadeau. **Christophe POYER. Tél. : 35.75.82.93.**

Vds sur SMS 2 Shinobi, tbe. **Frédéric MAIRAND, 148, rue Georges Clémenceau, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél. : 51.32.25.22.**

Vds SMS, tbe + 8 jx (Astérix, Mickey, Golden Axe) + 2 man., px : 800 F. **Paul COUGNY, Thil de Poil, 58170 Luzy. Tél. : 86.30.41.20.**

Vds SMS TBE + 2 man. + pist + 6 jx (Astérix, S. Monaco, Mickey, etc...), px : 1 350 F. **Serge MONGELLI, 49, Sentier de l'Échaudé, 91200 Athis. Tél. : (16-1) 69.84.74.10.**

Vds SMS 2 + Pist. + 2 jx + man., px : 550 F ; vds jx (Slapshot...). **Grégoire VICHERAT, 9, rue de la Fontaine, 91640 Vaugrineuse. Tél. : (16-1) 64.58.90.88.**

Vds SMS 2 + 2 jx : Sonic, Alex Kid + 2 man. **Sophie MERET, Les Tamaris, 40170 CONTIS. Tél. : 58.42.72.69.**

SMS + 8 jx (Sonic, Golden Axe, Alteread Beast, Sega Chess etc..., tbe, px : 1 500 F. **Nicolas DUMAS, 6, allée Jacques Duclos, 69700 Givors Rhone. Tél. : 78.07.24.44.**

Vds SMS + 2 man. + pist. + 7 jx, px : 1 500 F ou vte sép. **David GACHET, 46, allée le Corbusier, 26000 Valance. Tél. : 75.55.54.07.**

Vds MS2 + 6 jx + 1 man, tbe, ou vds jx sép., px à déb. **Nabil N'BEZRI, 4, rue Chevaleret, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.39.48.**

Vds SMS + 7 jx + pist. Péritel + Cordons d'alimentation, px : 1 250 F à déb. **Christophe CADET. Tél. : 78.88.25.36.**

GAME BOY

Vds NES + 2 man + pist + 3 jx D. Dragon 2, SMB1 Duck Hunt val. : 1 500 F, px : 890 F. **Patrice LOPEZ, 33, rue du Bois d'Amour, apt 12B, 08000 Charleville-Mézière. Tél. : 24.58.00.53.**

Vds GB + écouteur + câble Link + 5 jx (Tetris, Blades of St Sei Duck Tales, E1 Boy), px : 850 F. **Vincent BARGE, 113, rue Mazarine, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.92.97.10.**

Vds GB + 5 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre GG + 3 jx (si pos. col., Sonic et Donald). **Xavier LE DAUPHIN, 10, rue du Poteau, 95300 Hérouville-Pontoise. Tél. : (16-1) 34.66.57.84.**

Vds jx GB : Ninja Gaiden : 160 F, R-Type : 150 F ; D. Dragon : 120 F, Kunghumaster : 100 F. **Cédric LABBE, 5 A, route d'Élancourt Ergal, 78760 Jouars-Pontchartrain.**

GB neuf + 6 jx (Terminator 2, Action Replay + Solar Boy + loupe + Mallette), px : 1 500 F. **Thierry MEURGUES, Château de Vincennes, S.H.M., BP n° 2, 94400 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.81.50 poste 230 (HB).**

Vds GB + 5 jx (Tetris, Tennis, SML, Fortress of Fear, Spiderman) + écouteurs + câble et piles, px : 650 F. **Ludovic LABORDE, 106, av. Camille Pujol, 31500 Toulouse. Tél. : 61.20.39.76.**

Vds GB + 6 jx (DD TMHT Moto Buaret, Tetris, Gargoyle) + GX 4 000 + 2 jx val. : 2 100 F, px : 1 000 F. **Philippe PATTOU, 9, rue Edmond Plattes, 31270 Villeneuve-Rolusane. Tél. : 61.31.18.04.**

Vds ■ jx sur GB (DDII, Batman, Hook, ■, Mario Land) + Light Boy + Batterie, px : 1 000 F. **Sébastien PETIT, 12, rue Robert Poisson, 28130 St Piat. Tél. : 37.32.43.90.**

Vds jx GB, px : 600 F ou 100 F pce (Terminator 2, Megaman 2, World Cup, D. Dragon). **Julien GOULOU, 2, Esplanade de Versailles, appt. 91, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.06.50.82.**

Vds GB + 3 jx (Tetris, Marioland, Turricam) + piles + câble, px : 850 F. **Nelson GONCALVES, 59, rue de Maisse « Les Audigers », 91820 Boutigny/Essonne. Tél. : (16-1) 64.57.91.83.**

Vds GB + Tetris, Simpsons, Gremlins 2, px : 600 F. **Laurent FORGET, Chemin de l'Enclos, 06390 Clitron. Tél. : 24.54.92.34.**

Vds GB + 6 jx (Tetris, Kungfu Mastes, S. Mario Land, D. Dragon, S. RCPROAM), px : 1 500 F. **Samuel GUY, Le Palais, 79230 Aiffres. Tél. : 49.32.12.92 (ap. 19 h).**

Vds GB + 8 jx, px : 820 F à déb. **Jérôme ROCHER, 27, rue Armand Noblet, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.92.14.78.**

Vds GB + 3 jx (Track Meet, World Cup, Motocross Maniacs) + accessoires, px : 590 F. **Olivier LARROQUE, Lot A Castagnola, 62167 Alata. Tél. : 95.25.30.76.**

Vds GB + Tetris + câble link + écouteurs + banane, px : 350 F. **Mikaël KERMORGANT, 1, ruelle de l'Église, 60520 Thiers-sur-Thève. Tél. : 44.54.66.87.**

Vds ■ GB : 100 F pce (S. Mario, Castlevania 2, Nemesis 2, Mickey 2, R-Type...). **Xavier MARION, 1, route de Porchal, 44500 La Baule. ■ : 40.61.21.98.**

Vds GB + 2 jx + Game Light, px : 500 F. Ach. GG + 12 jx ou + de 750 F à 800 F (tbe). **Patrice FERRIE, 15, av. Dom Vayssette, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.00.31.**

Vds GB + 9 jx val. : 2 600 F, px : 1 890 F à déb. **Vincent PETITGAS, 3, rue Calmette, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.11.59.**

Vds GB + 4 jx : Ballon KO + Tetris + R-Type et Gargoyles, px : 900 F. **Antoine CHIRON, 8, av. du Chemin Gala, 444000 Reze. Tél. : 40.75.85.63.**

Vds jx GB S. Mario, ■ : 90 F. **David AUTIN, 271, av. du Gal. de Gaulle, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.94.93 (17 h 30).**

Vds GB + LPE + Gamelight + 11 jx, px : 990 F. **Gérard MORICE, 59, av. Laplace, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 49.85.17.58.**

Vds GB + 6 jx (S. Mario + Batman etc...), px : 1 200 F (val : 1 700 F). **Samuel BOUQUET, 11, av. du Tremblay, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.28.74.85.**

Vds GB complète + 5 jx (Terminator 2, Chopliifter 2, Simson I, Tetris et S. Mario), px : 1 000 F. **Guillaume MONTAGNANA, 16, rue de l'Église, 02820 Mauregny-en-Haye. Tél. : 23.24.21.48.**

Vds Game Boy + 5 jx le tout acheté 1 500 F et vendu à 1 000 F ; tbe. **Peter LE CUZIAT, 2 et 4, rue J. Bara, 93230 Romainville. Tél. : 48.45.52.42.**

Vds GB tbe + 12 jx (Gremlins, Robocop...), ■ : 1800 F, vds CPC 6128 coul. + joy, px : 1 200 F. **Mickaël MITZIOVITCH, 14, rue des Grands Prés, 35470 Survilliers. Tél. : (16-1) 34.68.60.31.**

Vds GB + 3 ■ (Tetris, F1 Race, Paperboy) ■ : 500 F. **François BERNARD, 47, rue Gaston Monmousseau, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.44.18.57.**

Vds sur GB Terminator II 130 F, R-Type 130 F, Robocop 100 F, Tortue 90 F. TBE. **Philippe HOLTZHAUSSER, 95, rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.33.40.**

Vds GB + 2 jx + 1 SMS + Pist + 8 jx : 1 500 F. **Jean-Claude ABOU, 30, chemin du Trou à Terre, 91620 La Ville-du-Bois. Tél. : (16-1) 64.49.07.10.**

■ ■ + 5 jx (SML, Simpson, RC Pro Am, Albbe) + Smartboy 1 200 F ou 185 F ■ jeu. **Nicolas FILOMENA, Route de la Boissière, 14340 Bonnebosq. Tél. : 31.65.16.75. Ap. 19 h.**

Vds GB + 4 jx (Marioland etc.) 710 F tbe. **Marc SEGALAS, 20 bis, allée de l'Eglise, 93340 ■ Rainy. Tél. : (16-1) 43.81.53.03.**

Vds GB tbe + Tetris + Duck T. + Solars Striker + câble. Val. : 1 250 F. Px : 850 F. **Jérôme AVICE, 3, place de la Révolution, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.40.10.07.**

Vds jx ■ 150 F Blades of Steel et Terminator 2. **Arnaud MULHEM, 18, rue de la Belle Epine, 78790 Hargeville. Tél. : (16-1) 30.42.33.24.**

Vds GB + 6 jx + Case Boy : 1 100 F à déb. **Jean-Marc METZGER, 2, rue de ■ Plane, 24200 Sarlat. Tél. : 53.59.46.32.**

Vds GB ■ + Tetris + câble + écout. Px : 350 F. **Jérémie LUDWIG, 55, rue des Salvâtres, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.30.56.89.**

Vds GB + 6 jx (Blades ■ Steel, S.Kick Off...) + Game Li■ : 1 100 F. **Stéphane ZILIOTTO, 10, rue de la Rotonde, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.03.51.06.**

Vds 3 jx GB 120 F pce. Tortues, Robocop, Castlevania. **Guillaume DORE, 45, rue Perquel, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.17.60.**

Vds jx GB : Mickey's, Dangerous Chase 150 F. Tiny Toons 200 F. TBE. **Boulo MATGA, 11, cours de Luzard, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.10.72.**

Vds GB + 5 jx (Tetris, Solar, SML, Kung Fu, Probot). 890 F. **Guillaume CHEVRANT-BRETON, 7/9, rue de Suresnes, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.39.68.**

Vds ■ + 5 jx (Mario, Simpsons...) + loupe tbe : 990 F. **Stéphane RAGUET, 4, ■ Perier, 13008 Marseille. Tél. : 91.57.08.12.**

Vds GB + ■ jx Gargoy les Quest 700 F. **Antoine ARMAND, Maison Plain Sud, 14, ch. Chasse, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.00.38.**

Vds sur GB jx : Dragon's Lair, World Cup, D.Dragon 100 F pce. **Raphaël BORDIER, 42, rue des Terires, 85110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.85.80.**

Vds GB + Tetris + Super Mario + Dr Mario + batteries adapt. + 4 piles : 800 F. **Ali YOUSEFI, 95, rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.42.13.**

Vds GB + 2 jx (Tetris + Gargoy les Quest). Faire offre. 400 F mini. Peu servi. **Francis LECERF, 18, rue de la Maladrie, 59121 Prouvy. Tél. : 27.43.47.96.**

Vds GB + Boitier + 6 jx (Contra, Ultraman + Navyseals, Tennis...). Px : 1 200 F. ou éch. ctre GG. **Sébastien MIONE, 31, rue des Ecoles, 91610 Ballancourt. Tél. : (16-1) 64.93.22.42.**

Vds 8 jx GB dès 120 F. Vds GG + 5 jx + adapt. sect. + batt. Px à déb. **Arnaud BAUDET, 28/30, rue Parmentier, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.78.84.**

Vds ■ TBE + 4 jx (D.Dragon, Gargoyle Quest, etc...). 850 F. Port compris. **Olivier JAUBERT, 13, rue Paul Painlevé, 86000 Poitiers.**

Vds GB + 7 jx : F1 Spirit, Duck Tales, Tortues, Golf ■ : 1 490 F. Jx pce : 149 F. **Sébastien PICARD, 49, av. Bosquet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.44.58.**

Vds GB + 2 jx : Tetris, S.Mario Land 2 : 855 F. **Cyrille PIGLA, 102, av. Marcel Cachin, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.11.32.16.**

Vds K7 GB, Megaman 2 130 F, Gremlins 2 115 F, Motocross Maniac 100 F. **Thomas DUCRES, HLM Les Oros St Saturnin, 84450 Les Avignon. Tél. : 90.22.40.06.**

Vds sur GG Golden Axe 150 F, Putt et Putter 200 ■. Vds GB + Sup RC ProAm 450 F sans bte. **Patrice GACHET, 2, place Antoine Borrel, 73200 Albertville.**

Vds 5 jx GB 145 F + 3 jx tbe 195 F. Le tt : 1 400 F. **Mathieu BAUCHER, Les Marèchaux, 03390 Neuilly-le-Real. Tél. : 70.43.83.69.**

Vds GB + Columns + adapt. sect. 600 F. Vds GB + 4 jx : 800 F. **Julien DESTOC, 11, rue Jean Monnet, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.36.38.**

Vds ■ + 5 jx + écout. + câble Link + adapt. sect pour jouer à 4. Val. : 1 700 F. ■ : 1 100 F. **Matthieu VEYRIRAS, 6, rue des Samoreaux, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.30.62.95.**

Vds ■ tbe + 3 jx + boîtes 550 F. **Kiasutheen MOUGAMMADOU, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.13.70.**

Vds GB + 3 jx Burai Fighter, Solar Striker, World Cup. Px à déb. **Julien FOURTANE, 1, villa des Roitelets, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.48.09.**

Vds ■ + loupe + 5 jx (Tetris, F1 Race, Castlevania II, Dynablaster, Gargoyles Quest) : 900 F. **Philippe NAOVARATH, 28, rue du Béarn, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél. : 61.92.05.84.**

Vds GB + 2 jx : 500 F. **Maxime CARIN, 25, rue de Loos, 62670 Mazingarbe. Tél. : 21.29.05.61.**

Vds GB 1 500 ■ avec 8 jx (Tinytoon 2, Turtles 2,..) + loupe + batterie rechargeable. **Bruno VALENTE chez ZAMBONI, 23, rue Grande Horloge, 47000 Agen.**

Vds GB + écout. + Link + Tetris : 400 F + Mario Land 500 F + batterie : 700 F. **Franck STIVES, 46, rue de l'Ancien Vignoble, 25300 Mainvilliers. Tél. : 37.21.09.78.**

Vds GB + Robocop 2 + Ninja Aiden + D. Dragon 1 + batterie + écout. + cordon : 1 000 F. Neuf. **Viriya TIM, 27, av. des Mésanges, 91190 Gif/Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.37.84.**

Vds sur GB WWF ■ Worl Cup 150 F pce. **Laurent ROMANO, 14, allée Deparcieux, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.74.06.**

Vds GB neuf + 2 jx Bart Simpson, Spiderman 2, + batterie + poche banane : 1 000 F à déb. **Thierry RITZ, 21, route d'Aidling, 57320 Bouzonville. Tél. : 87.78.29.12.**

Vds GB tbe + 6 jx + bte + Lynx + écout. + 2 sacoches : 1 800 F. **Mathieu LE MORVAN, 71, rue du Fort, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 47.36.14.83.**

Vds 10 jx ■ de 50 à 170 F. Potp, ■, FF Adv.). Vds jx NES 150 F. Vds jx MD 200 F. **Karel DANES, 19, rue V. Hugo, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.73.15.**

Vds jx ■ (5 on 5, R Type, Duck Tales, All Star Challenge) : 150 F ou éch. **Stéphane GILLE, 10, allée des Acacias, 94160 Saint-Mande. Tél. : (16-1) 43.74.30.93.**

Vds GB TBE + Game Link + Tetris : 450 F. Vds jx 150 F à 200 F. (WF, RC Pro Am, etc...) **Sébastien HILAIRE, 11, rue Marcel Dassault, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.41.39.**

Vds GB + 8 jx : 900 F. **Baptiste ROCHERIOUX, 6, allée des Fileos, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.35.76.**

Vds GB + 8 jx (Megaman...) 1 700 F ou éch. ctre GT + jx. **Richard CLEMENT, 41, rue de l'Ecluse, 78110 Le Vesinet. Tél. : (16-1) 30.71.67.52. (18 h à 21 h).**

Vds Super Kick Off jap. : 130 F sur GB. **Blaise SEGUIN, 8, rue des Sillons, 95280 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.43.85.15.**

Vds GB + 13 jx + Game Light + loupe : 2 000 F. (Chess, Tennis, Boulder Dash, etc...). **David ESCRIBANO, 70, rue de Saint-Gratien, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.41.97.46.**

Vds GB + 6 jx (Battle Toads, Adventure Island) TBE + Light Boy + adapt. : 990 F. **Franck ATTELAN, 125, rue Victor Hugo, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.59.28.**

Vds/éch. GB + Mario, Tetris, Solar S., cordons contre GG + jx ou 650 ■. **David DUMEYNI, 95, av. du P. Pompidou, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.85.01.**

Vds GB + piles neuves + 11 jx (Tetris, Dr Mario, Tortues, Ghost Buster II...). **Julien ALOEBERT, 31, quai Mayaud, 49400 Saumur. Tél. : 41.51.20.22.**

Vds jx GB (Solomon's Club, Gargoles Quest) 170 F, 140 F ou les 2 : 300 F. **Amanda GRENET, 70, rue des Vignes Blanches, 95280 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.30.28.91.**

Vds GB TBE + cab. + écout. Stéréo + 7 jx (R.Type, Dynablaster, etc.). Px : 1 000 F. **Grégory GARBA, 55, av. de la Belle Gabrielle, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.77.09.45.**

PC ENGINE

Vds turbo GT + 23 jx ou éch. ctre neo-geo + jx. **Jérôme MACNU, 16, allée de Chateaugay, 59400 Cambray. Tél. : 27.83.92.50**

Vds PC Engine ■T + 4 ■ (Final Soldier, Jakie Chan-Shinobi, Rastan, Saga II), px : 2 500 F. **Metin GUNEL, rue du Château Bruno, 01430 St-Martin-de-Fresne. Tél. : 74.75.78.50 (18 h 30 à 20 h).**

Vds PCE + quint + 2 man. + 10 jx (PCKID 1 ■ 2, FM Tennis, Vigilante), ■ : 2 500 F port compris. **Nicolas DELGRD, 182, rue du Boutidou, 34980 Saint-Clément-de-Rivière. Tél. : 67.84.44.37.**

Vds Turbo GT + ■ jx neuve, px : 3 400 F ou éch. ctre neo-geo + man. + px. **Jérôme MACNU, 16, allée de Chateaugay, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.92.50.**

Vds Supergrafx + ■ jx + ■. Eur. + Pad, px : 1 600 F. Vds jx colecto : 60 F. Ach jx Supermint. **François ISNARD, Villeneuve, 89300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.06.**

Vds PC Engine + 4 jx (F1 Circus, ■ Tennis, Tomma, Racing Spirit) + Quintupleur + 2 jx, px : 1 500 F. **Bruno DEBRIE, 103, rue P. Hochart, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.85.17.**

Vds SGX + 9 jx (J. Chan, R-Type, etc), tbe, px : 2 000 F + une MS offerte. **Luc VANDENBOGAERDE, 8, rue Champlain, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.70.45.**

Vds CGX + 4 jx (F1 Circus 91, Adventure Island...), tbe, px : 900 F à déb. **Xavier PIEDNOIR, 23, allée Hérold, 93340 ■ Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.02.70.**

Vds Super Grafx + 43 jx, px : 5 000 F, px à déb. **Alain SANCHEZ, 178, route de Versailles, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.38.96.**

Vds Core Grafx + 6 jx + man. + adapt. Ach. jx sur S. Nintendo. **Arnaud RASQUAIN, 23, rue Arthur Dallidet, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.75.52.**

Vds CDROM 2 NEC + core grafx + 2 jx CD + 10 jx, cart. + 2 man. + quint., px : 3 600 F. **Benjamin MASS, 8/10, rue de Rambouillet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.70.39.**

Vds PC-Engine Coregrafx + 4 jx (Jackie Chan, Hit THS ICG...), px : 850 F. **Clément CHEVALIER, 113, ■ de la Croix-Rousse, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.89.95.**

Vds NEC + 5 jx (FM Tennis + PC Kid 2 etc), 1 400 F, vds GB + 2 jx, px : 400 F. **Emmanuel GAUTIER, 46 E, rue Jean Wyrsch, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.57.36.**

Vds éch., ach. jx SFC bon prix, vds SGX + nb jx : 700 F à 2 500 F. **Martial DREVILLE, 49, rue Jules Ferry, 69227 Saulzoir. Tél. : 27.74.00.37 (de 19 h à 21 h).**

Vds SGF + 3 jx (Parasol Star 2, Dragon egg...), + 1 man. px : 1 200 F. **Jean-Victor DASINI, 4, rue Saint François, 20200 Bastia. Tél. : 95.31.85.20.**

Vds CD Rom + Coregrax tbe + 14 jx PCKID 2, Raidens, W. Boy 3 CD. px : 2 000 F. **David MARISCAL, 391, chemin des Groules, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.79.20.**

Vds ou éch. SGFX + 15 jx + 2 man + quint, px : 1 600 F ou ctre Nintendo et CDROM, px : 1 500 F. **Cédric GRECH, 181, bd des Perrières, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39.45.64.**

Vds SGX + 5 jx (G & B Jackie Chan...), px : 1 500 F. **Gérard JUBIER, 26, rue Ambroise Croizat, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.29.10.**

Vds PC Engine + 4 jx, tbe, ■ : 700 F. **Odjebe KALU, 1, allée Charles Fourier, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.60.47.**

Vds éch. jx NEC dès ■ F. Ech. NEC ■ ROM ctre super NES. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89 (de 18 h 30 à 20 h).**

Vds coregrafx + Quint + 6 jx, PC Kid 2, Final Match Tennis, val. : 3 500 F, px : 1 500 F. **François GORIS, 4, allée de la Haute Salle, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.46.37.**

Vds coregrafx + 6 jx (FM Tennis, Hit the Ice, Tomma Nspirit), px : 1 600 F à déb., ach. F. Soccer + NEC. **Grégory KLEIN, La Maillasse, Route Alès, 30340 Rousson. Tél. : 66.78.84.64.**

Vds jx NEC : Cyber Core, px : 150 F; Parodius : 350 F; vds 4 jx GB : Mario, Gremlins 2 : 125 F pce. **Loïc MARIE, 30, rue René Béon, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.17.68.**

Vds PC Engine + 10 jx, px : 1 500 F, vds jx MD : Quackshot WBV..., px : 150 F le jeu. **Nicos ARGILLET, 12, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.65.04.**

Vds PC Engine GT + 8 jx + transfo, px : 2 900 F à déb + GG + 4 jx, px : 1 100 F + jx GB. **Alban BERTHE, 13, bis ■ Gaston Serpette, 44000 Nantes. Tél. : 40.76.40.89.**

Vds GT + 4 jx (Alien Crush etc...) + adapt. sect., ■ : 3 000 F. **Guillaume DE CONINOUF, 7, rue Dupont des Loges, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.56.08.40.**

Vds PC Engine Duo + 3 jx, px : 2 800 F + Quint. **Sylvain BEZARD, 35, rue des Forlières Sud Quittebeuf, 27110 Le Neubourg. Tél. : 32.34.64.17.**

Vds coregrafx + 6 jx (PCKIDD 2) + 2 man + Quint. Val. : 4 300 F, px : 1 600 F. **Denis CHAMBERT, 11, rue de Saxe, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.89.55.**

Vds SGX + 3 jx + SGX + 17 jx, PC-Engine, px : 2 500 F à déb. Vds jx CD-ROM : 250 F pce. **Thierry LY, 130, bd Massena, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.75.81.**

Vds NEC GT + Final Soldier, USA Basket (10 jx), px : 2 500 F (ou éch. ctre SFC + 5 jx). **Fay SADAKHOM, 293, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.00.76.**

Vds Supergrafx + 17 jx Aldynes Ghoul'n Ghost 1941, Super Parodius. **Arnaud TANGHE, 18, allée Bonaparte, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.71.24 (ap. 19 h).**

Vds PC Engine + 7 jx, tbe, px : 1 400 F (Final Match Tennis, PC KID2, Jacky Chan, After Burner2... **Julien DOE, 29, rue Lanain, 02000 Laon. Tél. : 23.79.33.25.**

Vds coregrafx et CD Rom + 2 joy ST + adapt. + 20 jx 1943. **Jacky SALIVONG, 1, allée des Peupliers, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.18.19.**

Vds ou éch. MS2 + 2 man + 1 RFO + 3 jx ss gar., px : 800 F ou éch. ctre coregrafx + 1 man. + jeu (Shol si poss.) **Fabrice LAMOTTE, 31, rue François Scouperin, 77570 Chateau-Landon. Tél. : (16-1) 64.29.45.89.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Pascale Choulfot

Maquette
Bernard Gortais

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermelin, correspondant permanent au Japon.
et Laurent Defrance, Loïc Berthelot, Elisabeth Estevens, Sami Soubgui, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Looping, Jean-Michel Maman, Marc Menier, Philippe Tihkete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wiekien, Jimmy H., Kaneda Kun, Morgan, ■ Nionio, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houelx (2201)
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stelanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 264 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 329 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 000 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbanan

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : **EM-Images SA**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Tirage de ce numéro : 137 000 exemplaires

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 1er trimestre 1993
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.
Photogravure : Proprint. Couverture : Image.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.
Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 154/156.
Un poster Flasback (Delphine/Virgin) est inséré entre les pages 86/87
Une planche d'autocollants est agrafée sur la couverture.

Coregrafx + 3 jx, Devil Crush + Vigilant + Sup Longnose, Gobelin, px : 1 300 F. **Bruno FURTADO, 151, av. du Colonel Fabien, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.44.85.81.**

Vds carte : 100 F CD 120 F ou pack moins chers, éch. sur NES jx. **Laurent CHRIST, 6, chemin Croisé, 80110 Thezy-Glimont. Tél. : 22.34.01.80.**

Vds NEC GT + ■ jx transfo, ss gar., px à déb ou px sép. **Michel DOVALE, 47, av. Jean Jaurès, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.28.40.67.**

Vds NES 5 + jeu : 600 F ou NEC + 3 jx + 2 man. + quint : 900 F. **Xavier LANDRIC, 79, rue du Perron, 69600 Oullins. Tél. : 72.39.09.55.**

Vds PC Engine GT Portable + adapt. sect. + 4 jx, tbe, val. : 3 750 F, px : 1 500 F. **Vincent DOUZON, 20, rue Aristide Briand, 45290 Nogent/Vernisson. Tél. : 38.97.73.90.**

Vds coregrafx + 8 jx + rallonge, px : 1 000 F. **Raphaël CHABRIN, 128, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.29.18.**

Vds PC Engine 50 Hertz + avnt. + 3 joys + pads + final Match Tennis, px : 1 090 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds NEC coregrafx, 2 man., (Pro 1), 4 jx : PC Kid 2, FM Tennis, px : 1 200 F. **Stéphane GRANDIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Le Petit Quevilly. Tél. : 35.73.00.19.**

Vds NEC + 2 man. + PC KIDS II, + Pac Land, ss gar. px : 900 F à déb. jx NES à 200 F. **Jean-Baptiste JACQUEMEN, 176, rue Gauthier, 21850 St-Apollinaire. Tél. : 80.71.60.82.**

Vds NEC coregrafx + 7 jx (PC Kid 2, Out Run, Shinobi), px : 1 500 F. **Jean RECIO, 12, rue du 11 Novembre 1918, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.09.71.**

Vds NES Turbo GT + 20 jx, px : 4 500 F. Vds Atari 1040 + 80 jx, px : 2 000 F, jx GB : 125 F. **Rudi Johan GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Vds NEC GT Neuve + 7 jx + adapt. tbe, px : 2 000 F. **Philippe SCHAUER, 79, rue de la République, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.63.77.**

Vds NEC puissance 5 (2 man., 2 jx, Quint), val. : 1 700 F, px : 700 F à déb. **Frédéric PEREIRA, 93, av. Victor-Hugo, 93360 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.00.00.83.**

Vds CPC 464 + 50 jx + livre + joy, tbe, px : 1 000 F ou éch. **Richard RAHAIN, 14, rue du Chemin des Croix, 14410 Vassy. Tél. : 31.68.49.82.**

Vds SGX + 4 jx, px : 850 F tbe. **Camille BARBARY, Le Vodgelas, 26600 Mercurol. Tél. : 75.07.48.04.**

Vds SGX + 6 jx (1941, GhG, Pck 2, JC, SCI), tbe, px : 1 700 F ou jx : 110 F à 300 F. **Guillaume BRUYERE, Curtieux, 42600 Montbrison. Tél. : 77.58.58.68 (WE).**

Vds CD Rom + 10 jx + D. Doubleur, val. : 8 900 F, px : 4 000 F. Vds. ach. éch., jx SFC. Vds lynx 2 : 800 F. **Thomas HORVAIS, 4, square des Villebonettes, 78160 Marly. Tél. : (16-1) 39.16.32.94.**

Vds SGX + 1941, tbe, px : 800 F. Vds mon. coul. 1084 + adapt. péritel, px : 1 000 F, tbe. **Tarik NAMOUS, 14, rue du 8 Mai, 68700 Cernay. Tél. : 89.39.76.31.**

Vds CGX2 + CD Rom + 4 cartes + 1 CD + joy, px : 3 300 F, port compris. Vds 1941 SGX. **Ipob POUILLON, 33, rue Gambetta, 51500 Rilly-la-Montagne. Tél. : 26.03.47.46.**

Vds SPGRAFX + 3 jx (Populous, Cyber, Core, G & G), px : 1 300 F ou éch. ctre SMN + 10 jx min. **Bruno THOMÉ, 37, rue Jean Jacques Rousseau, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.37.82.**

Vds SGX + ■ jx + 2 man. + Doubleur, px : 2 350 F ou vte sép. : 150 F le jeu. **Maxime GUYOT, 20, montée de Verdun, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.38.16 (ap. 18 h).**

Vds PC Engine + 3 jx (Adventure Island, Override, Power Eleven), px : 700 F ou éch. ctre MD + 3 jx. **Vincent DARGAIO, N1 Les Hauts de Fabrias, 26130 Saint-Paul Trois Châteaux. Tél. : 75.04.59.32.**

Vds NEC coregrafx + 2 jx (Foot et Avion), tbe, px : 600 F. **Fabrice JONCKHEERE, 29, rue du Marcq, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.72.86.95.**

Vds PC Engine + 4 jx : PC Kid 2, Super Star Soldier..., px : 1 200 F à déb. **Grégory LIS, 7, rue Maxime Gorki, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.82.45.**

Vds CD-ROM NEC + XE 1 Dro + man. + 22 jx, val. : 16 000 F, px : 3 500 F. **David ANSELLEM, 33, rue Mathurin Régnier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.73.76.**

GT + adapt. + 4 jx, neuve ss gar., px : 1 900 F. **Christophe COMBRONDE, 37, rue Sanitas, 63200 Mozac. Tél. : 73.38.26.28.**

Vds coregrafx + 2 Pads + quintup. + 5 jx, val. : 3 200 F, px : 1 600 F ou sép. : 200 F le jeu. **Damien GALARRAGA, 6, allée des Calanques, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.82.36.**

Vds NES + 4 jx (PC Kid 2, Power Eleven, Aero Tonma...), px : 1 000 F (ou vte sép). **Emmanuel CHAMPAGNE, 6, rue du Docteur Victor Aufinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.15.90.**

Vds PC Engine Duo + GT + 32 jx NEC + GB + 5 jx + lot mag jx vidéos. **Patrice PRISO, 2, rue Bernard Palissy, 92600 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.67.69.**

Vds PC Engine + 5 jx + 2 man. After Burner II, Son Son II, Adventure Island etc, px : 1 000 F. **Thé Kiêt REDORGER, 34, bd Victor Hugo, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.29.00.**

Vds NEC + CDROM + 3 jx CD et carte 1 600 F, vds core neuve + 2 jx, px : 700 F. **Jean-Denis CAPRON, La Mortinière, 85280 La Ferrière. Tél. : 51.40.69.08.**

Vds coregrafx + 7 jx (Tiger Heli, Shinobi, etc...), px : 1 600 F ou éch. ctre SFC. **Juan RECIO, 12, rue du 11 Novembre 1918, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.09.71.**

Vds NEC core + 5 jx (Shinobi Down Load 1943, Blood Wolf, Violent Soldier), px : 900 F. **Julien BARNY, Les Seuguines, 87200 Saint-Julien.**

Vds Supergrafx + 5 jx : Grand Zork, Aldynes, etc... px : 2 400 F. **Jacques BONIS, 80, rue Paul Mazy, 24000 Périgueux. Tél. : 53.53.05.23.**

Vds NEC tbe + 5 jx, Lode Runner, Burning Angel, Veigues, F1, Blodia + 2 man + 1 quint, px : 1 000 F. **Jean BOULAGNON, 12, rue Boileau, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.53.78.**

Vds GB + 4 jx + mal. ss gar. val. : 1 500 F, px : 1 000 F. Vds NFC + acc + 1 jeu, px : 700 F. **Christophe DE GUINE, Route de Lahitère, 31310 Montesquieu-Volvestre. Tél. : 61.90.44.87.**

Vds Supergrafx + 1 man + 5 jx (F. Match Tennis, Jackie Chan, 1941, Adventure Island, etc...), px : 1 300 F. **Minh DUAN, 29, rue de la Solidarité, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.80.88.**

Vds coregrafx + 7 jx + man. Pro 1, px : 1 900 F. **Florent BOUGUET, 26, av. Francis Berthier, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.86.01.73 (ap. 17 h).**

Vds supergrafx + 6 jx + 2 joy pads, px : 1 800 F. Vds jx CBS-Coleco : 60 F. Ach. jx S. Nintendo. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Vds NEC + man + 5 jx, px : 550 F. **Djamel MABROUKI, 31, rue des 2 Fermes, 69150 St Fons. Tél. : 78.70.41.52.**

Vds NEC coregrafx 9 jx + 4 pleur + 2 man., px : 1 600 F ou vds jx NEC : 100 F à 250 F. **Florent ROGLIANO, Chemin de Montepiano, 20200 Bastia. Tél. : 95.31.29.89.**

Vds SGX + double + 2 joys + 12 jx, px : 3 000 F (pas de vtes sép). **Christophe PHAM-DANG, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.72.**

Vds coregrafx + 4 jx + quint, val. : 2 500 F, px : 950 F. Vds nbx jx MD. **Manuel DUCROO, 6, rue Macaux, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.95.70.**

Vds PC Engine + 16 jx + man., px à déb. **Samir NARZOUZ, 46, rue des États-Unis, 69800 Saint-Priest-Lyon. Tél. : 78.21.17.47 (20 h).**

Vds nbx jx NEC : 100 F + joy, Pro-1 : 150 F + jx MD : 150 F. **Dominique MONATTE, 64, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.21.58.**

Vds NEC coregrafx + 1 jeu + 1 joy, px : 500 F. **Florent LAVAUD, 14, rue Bonhomme, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.82.27.**

Vds NEC 2 + 2 jx (PC Kid 2 : Cyber, Core) + 2 man. + Quint, px : 1 000 F. **Gérald DRU, 2, rue Ondine, 38360 Sassenage. Tél. : 76.26.54.73.**

DIVERS

Vds Ninja Remix sur ST : 150 F. **Renaud BONZON, chemin de Faudade, 31530 Levignac/Saue. Tél. : 61.85.50.37.**

Vds Neo-Geo, 2 man. + 1 mémory Card, 3 jx : Magician Lord, S Spy, Baseball : 3 000 F. **Christophe BAK, 9, rte de Rieulay, 59670 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Vds jx MS bon état (Sonic, Pschycho 200 à 100 F). Vds Lynx + jx Rygar 140 à 120 F. **Didier COUIN, 41, rte de Seins, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.93.**

Vds Pin's du Fanzine Game Over. Port inclus : 25 F. **Stéphane COURALET, av. Jean Moulin, 65100 Lourdes. Tél. : 62.42.00.70.**

Vds Mutation Nation sur Neo-Geo : 850 F. **Gabi BOGHALEM, 74, Traverse Noire, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.29.35.**

Vds GX 4000 + 2 man. + 2 jx : 400 F. ou éch. ctre GB. **Olivier PILON, 56, rue de la Mutualité, 92160 Anthony. Tél. : (16-1) 46.66.75.31.**

Vds disketteS pour Thomson TO8 dès 70 F. **Loïc BREAT, 215, av. du 8 Mai 1945, 76610 Le Havre. Tél. : 35.47.17.86.**

Vds S.Wrestlemania : 355 F. ou éch. ctre autre jx. **Rudy MEYER, 236, av. des Seules, 06250 Mougins. Tél. : 92.92.83.09.**

Vds, éch. Rushingbeat jap. ctre Castlev., Turtles, Super Alest. Vds James Pond 2 sur MD. **Julien GARAVET, 4, allée Circulaire, 93600 Aulnay/Bois. Tél. : (16-1) 48.58.28.14.**

Vds Football Frenzy sur Neo-Geo : 800 F. **Renaud DE BELLEFON. Tél. : (16-1) 80.11.87.48.**

Vds Neo-Geo + league Bowling tbe : 2 500 F. Vds Last Resort : 800 F. Vds 2 joy Neo : 250 F. **David CASADO, 9, place Salvador Allende, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.01.00.**

Vds jx Neo-Geo, Fatal Fury : 600 F. Trash Rally 750 F. Robot Army : 800 F. Asc II : 500 F. **Seng BANNAVONG, 1, allée La Perouse, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.45.48.**

Vds GB TV à cristaux liquides (LCD) : 800 ■. Ach. jx SFC : Ranman, Mario 4, Joe et Mac : 200 F pce. **Karim YAMNAINE, 12, lot. Pech Tautier, 11290 Lavalette. Tél. : 68.26.84.91.**

Vds K7 Nes et S.Nintendo. **Sébastien HOUSSIER, Corvee, 22140 Begard. Tél. : 96.45.76.93.**

Vds sur Nes : Ghoul's Ghosts : 400 F. Sur SFC : Rival Turf, Mario Kart H.RPS. **Yves GUENIAU, 8, rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35.**

Vds S.Nintendo ss gar. + Mario 4 + F Zero + Super Scope 6. Px : 1 690 F. **Patrick POIRAUD, 8, rue de ■ Bienfaisance, 75008 Paris.**

Vds sur S.Nes Sim City US : 300 F + port. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Nesdigneul-les-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Vds sur S.Nintendo : FRA et Mario, F.Zero, Castlevania 4, SF II, Super R.Type, Addam's Family. **David Morel, chemin des Rosiers, La Prade, 33650 Saint-Médard d'Eyrans. Tél. : 56.20.22.72.**

Vds SFC Jap. + 5 jx + 2 pads + péritel + ad. secteur : 1 000 F. **Jean-Philippe COUEGNAS, 15, rue des Écossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34. Samedi.**

Vds nbx ■ S.Nintendo 350 à 450 F. (ST2, TMHT4, S.Alesia, etc.). **Frédéric LAFAY, 01390 Trimoyes. Tél. : 78.91.03.18.**

Vds 3 jx S.Nes : St. Fighter II + Ad. 29 : 550 F, TMNT4 : 380 F, Pilot Wings : 320 F. **Simon THIRE, 6, rue de la Pie, 85200 Fontenay-le-Comte. Tél. : 51.69.26.46.**

Vds S.Nintendo + 4 jx US (F.Fight...) + adapt. SFC 2 100 à 2 500 F. **Bruno IZQUIERDO, 71, av. de l'Abreuvoir, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.55.76.**

Vds sur S.NIN Castelvania 4 à 400 F., F.Zero et Zelda à 300 F, Mario 4 à 250 F. **Antonin GROS, 5, rue Georges Madon, 33260 La Teste. Tél. : 56.66.05.04.**

Vds Mario 4 sur S.NIN. Ach. SFC ■ jx ou Neo-Geo + jx à bon px. Vds SPX + 3 jx ss gar. **Morgan PHOSMER, 7, rue du 11 Novembre, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.57.87. Ap. 16 h 30.**

Vds jx S.Nes : Rival Turf. Val. : 500 F. Px : 350 F. **Stéphane MONIER, 13, allée Arthur Rimbaud, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.15.53.81.**

Vds sur S.Nes : Castelvania 4 300 F. Super Soccer 300 F. Contra 3 350 F (US). **Louis FLAMAND, 18, rue d'Iena, 16000 Angoulême. Tél. : 45.94.90.24.**

Vds S.Nintendo + St. Fighter 2 + Mario 4 + adapt. français/US. **Mathias DAVY, 21, rue du Banlay, 58000 Nevers. Tél. : 86.61.21.32.**

Vds Zelda 3 sur S.Nintendo franç. 300 F port compris. TBE. **Laurent CANCE, 83, rue Maréchal Foch, 66000 Perpignan. Tél. : 68.34.50.73.**

Vds S.Nintendo 1 000 F ou éch. ctre MD + Sonic + 2 man. + Quack Shot. **Willy AFCHAIN, 135, rue Danton, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.59.88.**

Vds, ach. ou éch. jx S.Nes. Vds NEC + 2 jx : 600 F. **David BERTAUD, 17, av. Cambacères, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.**

Vds nbx jx SFC, S.Nes, Thunder Spirit, Rushing beat, S.Scope, Axelay... de 290 à 430 F. **Jérémie CORTIAL, Jacquiers, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96.**

Vds jx SFC, S.Nes, S.Nin. Zelda, Fatal Fury 290 F. X-Man 300 F. S.Star Wars, Out of this Word. **Gautier VIGNION, 40, rue des Deux Croix, 37230 Sendettes. Tél. : 47.49.95.67.**

Vds Action Replay (S.Nes, S.Fam, S.Nin) : 349 F à déb. Vds WWF S.Nes : 240 F. Ach. jx. **Benoît SEVESTRE, 2, rue de Port Royal, 78470 Saint-Lambert-des-Bois. Tél. : (16-1) 30.43.70.75.**

Vds, éch. jx S.Nintendo (US-Jap.-Franç.). **Nicolas LARTIGUE, 5, villa Perreur, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.60.74.04.**

Vds S.Nintendo + 4 jx (S.Probotector, F.Zero) px : 2 400 F. **Guillaume CHAVANOU, 51, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.17.58.**

Vds S.Nintendo + péritel + man. + Mario. 1 000 F. ss gar. **Junde TSAI, 65, rue du Faubourg Saint-Denis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.22.05.56.**

Vds S.Nintendo + Mario et F.Zero + adapt. : 1 100 F. **Alexandre SEGUI, 13, rue Bela Bartok, résidence Les Genêts, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.64.08.31.**

Vds S.Nintendo neuve ss gar. + 2 man. + alimentation + péritel + 1 jeu : 1 000 F. **Jean-Philippe AMAR, rés. Les Moissonnons, 13390 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.05.26.72.**

Vds Castelvania 4 sur S.Nin 350 F. Vds Gremlins II + Castelvania 1 + Batman sur GB 150 F pce. **Olivier PONTECAILLE, 1, rue Camille Dartois, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.13.99.**

Vds S.Nintendo + 4 jx (S. Mario 4, S.Tennis, S. R.Type, Street Fighter 2) 2 100 F. **Christophe LAUDET, 6, rue du Chardonneret, 14000 Caen. Tél. : 31.74.12.44.**

Vds ou éch. nbx jx sur SFC, S.Nes, S.Nintendo. **Franck GUILLON, 47, av. du Groupe Morgan, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.14.94.78. Ap. 20 h 30.**

Vds S.Nintendo complète + Mario 4 + Street Fighter 2 + adapt. Honey Bee. 1 300 F. **Nicolas CASTENETTO, 65, av. du Bois Guimier, 94100 Saint Maur. Tél. : (16-1) 43.94.94.15.**

Ech., ach. vds jx SFC, S.Nes, S.Nintendo (STF II, Robocop 3...). **Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.29.17. Ap. 20 h.**

Vds S.Tennis sur S.Nintendo 300 F. **Matthieu PUIG, 16, rue Bel Air, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.17.64.**

Ach. jx SFC, S.Nes, S.Nintendo à 250 F. **Yannick RISPOLI, Les Pies, 01250 Jasseron.**

Vds, éch., S.Mario World + S. R.Type sur S.Nintendo franç. + F.Zero de 200 à 400 F. **Sylvain RAYE, 88, av. du Bois la Pinède de Valescure, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.83.02.74.**

Vds Turtle Ninja 4 sur S.Nintendo ou éch. ctre Adams Family ou autre jeu. **Fabrice BLIN, 67, rue des Ebisoires, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.78.99.**

ACHATS

Ach. jx S.Nintendo ou S.NES de 250 F à 200 F. **Yann GUILLAMOT, 8, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.50.**

Ach. GB compl. tbe + Tetris + S.Marioland + Batman 2. Maxi. : 350 F. **Emilie BATTY, 95, avenue des Dahlias, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.84.04.**

Pour SMS cher. American Base Ball à bon prix. **Christophe Lystard, 30, allée de la Treille, 31850 Montrabe. Tél. : 61.84.71.79. Ap. 18 h.**

Ach. sur S.Nintendo Contra 3 : 300 F. **Cyril CHEVANNE, 48, bd Romain Rolland, 77220 Gretz Armainvilliers. Tél. : (16-1) 64.07.19.07.**

Ach. toutes consoles + ts jx. Vds orgue ME 50 : 4 000 F. **Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.**

Ach. S.Soccer ou Tennis : 200 F maxi sur S.NES (Fr.). Vds jx sur STE à bas px. **Frédéric CORDEL, 5, allée de la Pelouse, 38100 Grenoble.**

Ach. GB + jx : 600 F à 800 F max. **Franck BOLLEROT, 3, rue René Guy Cadou, 44110 Châteaubriant. Tél. : 40.28.28.96.**

Ach. SC drom 2 + Card 3.0 Duo + CD + Cards (Ranma, City Hunter, Twinbee, etc.). **CHRISTOPHE. (62). Tél. : 21.81.40.62. Ap. 18 h.**

Ach. sur GB Dix pour 100 F et jx SFC 200 à 300 F. **Alexandre PEREZ, 7, allée de la Madeleine, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.63.77.52.**

Ach. jx S.NES Fr., Jap. et USA 290 F maxi. **Stéphane DELAUNE, 17, rue de l'Eglise, 80170 Wiencourt-l'Equipée. Tél. : 22.42.35.35.**

Ach. jx Lynx, Xenophobe + Electrocop. Px : 115 F. **Julien ARNOULT, 26, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.37.17. Ap. 18 h.**

Ach. sur MD : Streets of Rage II, Sonic II, World of Illusion, Tortues IV 300 F maxi. **Florent ARNAUD, 207, av. F. Roosevelt, 69500 Bron. Tél. : 78.26.83.49.**

Vds MD + 4 jx 1 200 F. Vds jx MS ss emb. 100 F. Ach. S.Nintendo + 3 jx : 1 400 F maxi. **Rudy KUHNER, 10, rue de Longvilliers, 78730 Rochefort-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 30.41.38.55.**

Ach. Rampart 300 F sur S.NES. **Emmanuel ROUGIER, 10, cité Vaneau, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.88.08.**

Ach. Atari 520 STF avec ou sans jx + souris. Px à déb. **Julien COUTINEAU, 7, impasse de Chanteple, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.06.60.**

Ach. sur MD WWF Wrestlamania 250 F. Wrestle War 100 F. **Franck ROUBY, Lacan du Bex, 15130 Ytrac Ville Aurillac.**

Ach. S.Nintendo + Street Fhigter II : 1 190 F maxi. **Selim HADJ-SMAIL, 11, av. du Maine, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.52.72.**

Ach. SFC ou S.Nintendo. **Nicolas PETIT, 6, rue Marcelin Berthelot, 83160 Ollioules. Tél. : 94.63.39.63.**

Ach. Wonderboy 5, Lakers Mercs sur Mega : 250 F maxi. Vds NES + 2 jx : 600 F. **José Pedro PARADINHA, 13, rue des Merles, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.92.96.61.**

Ach. GB + Tetris + câble + écouteur 350 F maxi. Ach. GG + 1 jeu : 350 F. **Benoît PICENNI, 30, rue des Granges, 25000 Besançon. Tél. : 81.82.88.68.**

Ach. jx S.Nintendo : Amazing Tennis 220 F et Rival Turf 220 F. **Alexandre SOYER, 6, rue Charles Gounod, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.49.22.40.**

Ach. MD + 1 jeu (sauf Sonic) + man. : 550 F. **Xavier KAPELLA, 19, rue Marengo, 59800 Lille. Tél. : 20.04.44.11.**

Ach. jeu Centurion sur MD. **Alexandre HUGLA, 21, rue de la Libération, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.33.98. Ap. 17 h.**

Ach. Neo-Geo + 2 jx Fatal Fury + 2 man. : 1 000 à 1 500 F. **Jawad DEBBAB, 27, rue Alfred de Musset, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 42.35.36.78.**

Ach. MD Jap. + Mega CD Jap. + 1 man. + 1 jeu CD. : 1 300 F. **Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05.**

Ach. sur MD Robocod ou IceHockey ou Lakers. Vds Celtics 100 à 150 F maxi. **Benoît LAFFARGUE, 47430 Caumont-sur-Garonne. Tél. : 53.93.64.59.**

Rech. Duo + jx maxi. 2 000 F. + 2 man. **Grégory BREZE, Cité La Saussaie, 2, rue des Saules, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.31.20.**

Ach. sur GT de PC Engine Ranma 1/2 à 250 F. **Jimmy TANVIER, 6, rue Nationale, 37400 Amboise. Tél. : 47.57.83.04. Ap. 18 h.**

Ach. jx NEC, env. listes. Vds Lynx + 1 jeu : 700 F. Ech. ctre jx NEC. **Laurent DUTEL, 28, rue Maréchal Fayolle, 13004 Marseille.**

Ach. sur PC Engine Neuutopia 1, 2 et Dead Moon. **Pascal BARDU, 6, allée de la Champagne, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.96.28.**

Ach. S.Nintendo + 4 jx ou ctre (MD) + 7 jx. **Xavier CACCIARI, 15 bis, Traverse Thibaut Les Mimosas, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.26.60.42.**

Ach. jx S.NES et SFC 300 à 350 F. Ech. jx (SF2, Parodius...). **David LATASTE, 62, rue Joseph Brunet, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.25.75.**

Ach. Fatal Fury 550 F ou éch. ctre Sonic Blatsman. **Aron BOZKURT, 8, rue des Allouettes, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.75.18.38.**

Ach. GB + jx. Px raisonnable. **Vincent CHAMBADE, 12, lot. Les Brochets, 71210 St-Laurent-D'Andenay. Tél. : 85.78.08.81. Ap. 20 h.**

Cher. jx SNK 500 à 600 F. Vds SFC + 6 jx + adapt. (SF II Axelay Top Racer) 2 500 F. **Antoine POUGEAS, 23, avenue Foch, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.69.84.67.**

Ach. GB à 390 F + Gremlins 2 à 149 F ou WWF Super du Cath à 120 F. ou le tt : 600 F. **Julien COUTURE, Quartier l'Aguelette, Chemin de l'Etang, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.35.16.80.**

Ach. MD USA ou Jap. + 2 Pads. Vds Wonder Boy 5 Jap. **CHRISTOPHE (91). Tél. : (16-1) 60.13.09.14.**

Ach. jx sur S.NIN 200 à 300 F. **François RASSE, 197, rue St Genes, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.06.94.**

ECHANGES

Ech. nbx jx sur Lynx et SMS. **Olivier BERARD, 20, rue Paul Gojon, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.38.33.**

Ech. jx Lynx (Rygard, Ismido) ctre Toki Hockey SuperWeek... **Antoine LETERNE, 37, rue Paul Doumer, 27250 Rugles.**

Ech. jx Lynx, SFC, Mattel, VCS 2600, XE Game, Neo-Geo. Ach. Cons. Coleco et Vectrex. **Richard CAYRAT, 5, rue Champalbert, 07200 Aubenas.**

Ech., vds jx Lynx Gauntlet, APB, Electrocop, Hard Drivin, Xenophobe... ctre Rygar, T.Sub. **Xavier CHATRENET, 4, rue du Lycée, 25000 Besancon. Tél. : 81.82.07.47.**

Ech. jx GB World Cup ctre Trax ou Golf. **Mickaël BINKOWSKI, 24, rue des Ecluses St Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.03.19.49.**

Ech. MD + 6 jx ctre S.Nintendo. **David DEAZEVEDO, 7, imp. des Petites Alouettes, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.28.33.**

Ech. Nes + 10 jx ctre S.Nint. + 2 ou 3 jx. **Stéphane DUDILLIEU, 66, av. Paradis, 06220 Golf-Juan. Tél. : 93.63.75.92.**

Ech. Chase H.Q. ctre F1 Race. **Sylvain IMBERT, 85, rue Viviani, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.35.83.**

Ech. MD + jx ctre S.Famicom + 1 jeu ou vds : 600 F. **Eric VILLARD, 18, rue Gutenberg, 42100 Saint Etienne. Tél. : 77.80.30.33.**

Ech. GG + 6 jx : Sonic, SM2, Donald... + adapt. ctre S.Nintendo + STF 2. **Cédric COUTAREAU, 257, rte de la Garance, 84310 Morières. Tél. : 90.83.84.20.**

Ech. jx GG (Sonic, G.Gold..) ctre Mickey, Gotron. **Jonathan PANNETIER, 72, rue de la Poste, 44240 Sucé/Erdre. Tél. : 40.77.96.70.**

CLUBS

Aix en Provence club MD SFC loction jx (11,50 F/sem) éch. (100 F/an) délirant non? **TETRA GAME CLUB, Maison de la Vie Associative « Le Ligoures » 13090 Aix-en-Provence.Tél. : 42.17.97.00.**

Club M.D : trucs, codes, club gratuit. **Xavier CELARD, 31, av. Albert Beaufils, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.60.80.**

Super club d'éch. MD pour l'inscrire envoie 10 timbres ou 25 F. **Sébastien BONNET, 15, av. de la Gare, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.56.04.**

Adhérez au club Superméga (MD, SFC éch. via ach. fanzine), Gratuit. C'est cool ! **Philippe CLAUS, 12, rue du Haut de Saint-Croix, 57000 Metz. Tél. : 87.36.88.69.**

Vds fanzine Sega en couleurs 10 F + 10 F de port. **Karl MOREL, 110, voie Verte, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.96.06.**

Cher. club MD sur dépt. 34, vds, ach., éch., prête jx MD : Toki, Gaiares, Facircus... **Fabrice VALESTRA, 4, rue Voltaire, 34200 Sète. Tél. : 67.74.74.77.**

Location vte nbx jx SFC, Snes, MS, MD, NES occasion. **Tél. : 20.09.60.05.**

Cool machines : le plus fun des fanzines Snin, 68 ctre 3 timbres à 2,50 F pas cher! **Mathieu JACOB, 24/28, fbg de Montbéliard, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.27.19.**

Tu désires monter ou faire partie d'un club contacts, ach. vtes dans sud-ouest. **Thierry PASCAL, 22, bis rue Maurice Fonvile, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.30.04.**

Club Séga vte ou éch. jx de 100 F à 200 F. **Philippe GUENEZ, 712, rés. Leclercq, 62110 Henin Beaumont.**

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans vous obliger à recommencer le jeu à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français (ou au moins en anglais, le japonais est assez difficile à lire !). Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISMES : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés, l'animation fluide ou saccadée ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

BANDE SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer dans l'appréciation d'un jeu.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

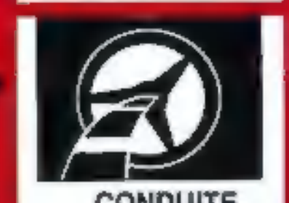
TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :


SHOOT'EM UP


PLATES-FORMES


BEAT'EM UP


CONDUITE


SPORT


AVENTURE


SIMULATION


REFLEXION


ARCADE

PRESENTATION 91%
Le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISMES 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

BANDE SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales. Seul, le jeu ne perd pas son intérêt.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous déceva pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA GAME
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !

CLASSIC GAME
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.


SEGA


NINTENDO


MEGADRIVE


GX 4000


GAME BOY


FAMICOM


LYNX


NEO GEO

MONTAGNES MAGAZINE

N° 157 MARS 1993

NOUVELLE FORMULE

TEST

LES SACS A DOS TECHNIQUES

ESCALADE

DU NOUVEAU DANS LES HAUTES ALPES

NOUVELLE FORMULE

40 ANS D'EXPLOITS

TOUT SUR L'EVEREST

FAITES LA VOIE NORMALE AVEC DENIS PIVOT !

BELGIQUE 210 FB. SUISSE 9 FS. ESPAGNE 700 PTAS. CANADA 7,25 $CAN. MAROC 50 DH

Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV

TURTLES IN TIME™

Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androides diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?

KONAMI®

La passion des jeux

Original Nintendo Seal of Quality